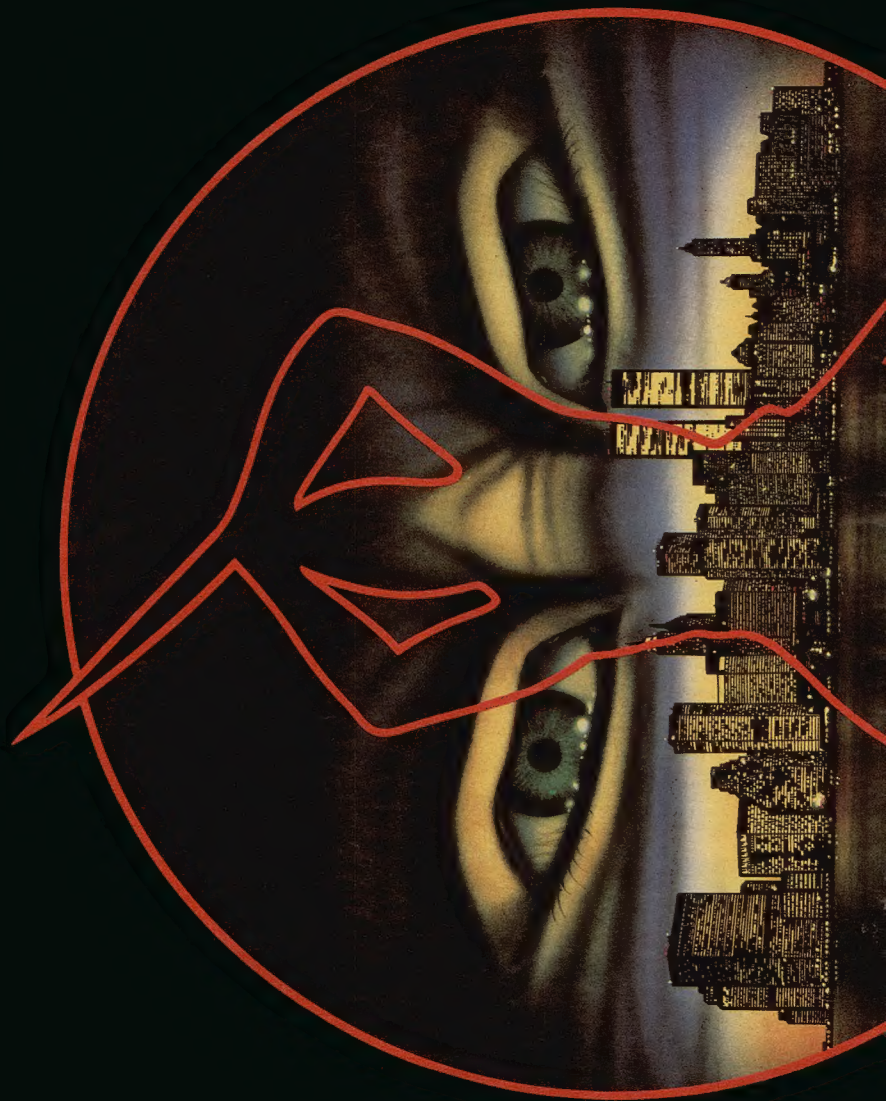


AÇÃO**GAMES**PROMOÇÃO
MAIS **600**
PRÊMIOS**SUPERESTRATÉGIAS
CHOCANTES****MEGA DRIVE
ALEX KIDD
IN ENCHANTED CASTLE****EXCLUSIVO****NINTENDO
BART
SIMPSON
ATÉ O FIM!****MASTER SYSTEM
MOONWALKER****CLUBES**PRA VOCÊ
FICAR AINDA
MAIS FERA!**MAIS**LANÇAMENTOS
INTERNACIONAIS
PC — MSX — ARCADE
CLASSIFICADOS**GAME
GEAR**O PRIMEIRO
PORTÁTIL BRASILEIRO



LOJAS DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



Super Famicom



A Dimensão está abrindo novas lojas pela cidade para facilitar o acesso de novos clientes.

Procure hoje mesmo uma perto de você e venha conhecer o que há de melhor em videogames.

TATUAPÉ
R. Santa Virgínia, 107
CEP 03084
Tels.: 217.7161 - 296.4928

VILA MARIANA
R. Afonso Celso, 771
CEP 04119
Tels.: 884.8151 - 884.8152

CENTRO
R. Xavier de Toledo, 210
2º andar - CEP 01048
Tels.: 36.3226 - 34.8391

SANTANA
R. Alfredo Pujol, 481
CEP 02017

SANTO ANDRÉ
R. Padre Manoel da
Nóbrega, 236
CEP 09080

CAMPINAS
Av. Andrade Neves, 1654
(Castelo) - CEP 13015



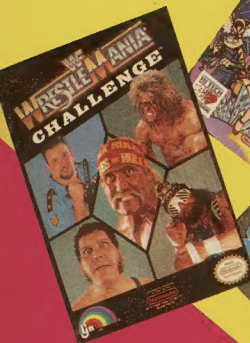
VIDGAME



A SUA
LOCADORA
NO RIO

MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DA GERAÇÃO MEGA

Se você é fissurado em video game e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de video games de todas as gerações.



GAME BOY

- SUPER MARIO LAND
- CATRAP
- GZILLA
- SUPER SCRABBLE
- HAL WRESTLING
- NINJA BOY
- AMAZING PENGUIN
- REVENGE OF THE GATOR
- PAPERBOY
- THE AMAZING SPIDER-MAN
- FISH DUDE
- SKATE OR DIE (BAD'N RAD)
- POWER MISSION
- NINJA TURTLES (FALL OF THE FOOT CLAN)
- BOOMER'S ADVENTURE (IN ASMIK WORLD)

NINTENDO

- YO! NOID
- PAPERBOY
- DIRTY HARRY
- TOTAL RECALL
- TOTALLY RAD
- HOOPS
- LOW G MAN
- PETER PAN
- TURTLES II
- CASTLEVANIA III
- LITTLE NEMO
- DRAGON WARRIOR II
- LITTLE NINJA BROTHERS
- DICK TRACY

GAME
GEAR

PC
Engine



Na VIDGAME você encontra:

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria para locadoras de videos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

Super Famicom

SEGA
GENESIS

Nintendo

VIDGAME

Promoções

Resultado Gradiente (pág. 27)
Novo concurso Powertron (pág. 39)

GAMEMANIACOS UNIDOS...

...jamais serão vencidos. São os clubes que existem pra você se ligar (pág. 44)



BART SIMPSON CONTRA OS MUTANTES ESPACIAIS

Uma super, superestratégia com todos os segredos deste jogo — do começo ao fim (pág. 18)



MOONWALKER

Dicas e mapas chocantes para fazer Michael Jackson arrepiar neste jogo! (pág. 24)

A QUALQUER HORA, EM QUALQUER LUGAR

Saiba tudo sobre o Game Gear, portátil de 8 bits em lançamento pela Tec Toy (pág. 14)

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



FRACO

REGULAR

BOM

ÓTIMO

ACÇÃO GAMES

START

Por um bom tempo os gamemaniacos brasileiros tinham de esperar até anos para conhecer o que de melhor estava rolando no exterior. Felizmente esta situação começa a mudar, e um dos sinais disso é que, poucos meses depois de seu lançamento no Japão, chega a nós o Game Gear — videogame portátil de 8 bits da Sega que você vai curtir em nossa matéria especial. Esta edição de ACÇÃO GAMES traz também uma hiperestratégia com Bart Simpson Contra os Mutantes Espaciais, desvendando até a última tela os truques, segredos e manhas deste game realmente radical. Fique ligado também em nossa matéria sobre os clubinhos de videogames que estão pintando por aí: falamos sobre alguns deles, seus serviços e como fazer para associar-se. Tudo isso para que você fique cada vez mais fera!



6 Cartas

Os leitores dão o seu recado

10 Shots

Tudo o que está rolando no mundo dos videogames

22 Top Secret Nintendo

Com um montão de códigos e senhas

28 Superestratégia Mega Drive

Você vai arrasar em Alex Kidd in Enchanted Castle

32 Top Secret Mega Drive

Com dicas para Zoom, After Burner e Thunder Force

38 Top Secret Master System

Truques para Vigilante, Kenseiden e Wonder Boy

40 Arcades

Conheça as novas máquinas que cabem em qualquer lugar

42 Lançamentos Internacionais

Saiba o que está pintando de novo nos States

48 PC

Este mês, com jogos de combate aéreo e naval

50 MSX

Especial com dicas dos leitores

52 Game Boy

Lançamento e estratégias

54 Hot Circuit

Endereços de locadoras no ABC Paulista e Guarulhos

56 Classificados

Fazemos qualquer negócio

58 Game Over

Compare seu desempenho com estes records

CARTAS

TARTARUGAS NO MEGA DRIVE

Gostaria de saber se o console Mega Drive tem ou terá os jogos das Tartarugas Ninja e Robocop.

MARCELO KONOPATZFAI
Cascavel — PR

Infelizmente, Marcelo, os dois games que você mencionou não estão disponíveis para o Mega Drive. Se a Sega quisesse, até poderia entrar num acordo com as empresas que criaram estes dois jogos para fazer uma versão para o Mega Drive, mas realmente não sabemos se estes são seus planos. Por enquanto, experimente jogar Eswat — um novo jogo para o Mega Drive que tem o mesmo estilo do Robocop.

PAPO ARANHA

Fiquei sabendo, por intermédio de um amigo, que algumas fitas do Master System entram no Top Game VG 9 000. É verdade?

FÁBIO RODRIGUES CRUZ
São Paulo — SP

Ei, Fábio, não caia neste papo aranha. Os videogames Master System e Top Game (que é padrão Nintendo) são totalmente incompatíveis, a começar pelo formato dos cartuchos. Será que ele não estava querendo dizer que alguns games do Master também existem para o Top Game? Temos alguns exemplos de jogos como Double Dragon, Kings of the Beach e Califórnia Games que existem para os dois sistemas.

RECORDES

O que vale mais: terminar o jogo ou fazer muitos pontos?

VINICIUS HAIKAL DE SOUZA
Rio de Janeiro — RJ

O critério que adotamos para os re-

cordes é a contagem de pontos. Considera-se recordista o jogador que conseguir o maior placar no game. Na maioria das vezes, para conseguir um recorde é preciso concluir um jogo, mas pode até acontecer que um game-maniaco estoure o placar sem necessariamente ter terminado o game. De qualquer forma, é preciso ser fera para ter seu nome na seção de records. Isso é o que vale.

DÍVIDA CRUEL

O que eu compro? Um Game Boy ou um Game Gear? Gostaria também de saber de endereços de lojas especializadas em games de Brasília.

LUCIANO VIEIRA ALVES
Brasília — DF

A sua dúvida é o tipo de problema que qualquer um adoraria ter. O Game Gear tem uma tela maior e colorida — coisa que o outro não tem. Em compensação, a variedade de joguinhos do Game Boy é maior. Tartarugas Ninja, Super Mario, Double Dragon, Batman, toda essa moçada está em jogos do Game Boy. Pense no que é mais importante para você e faça uma escolha consciente. Quanto aos endereços de lojas especializadas em sua cidade, Luciano, prometemos dar-lhe um retorno assim que soubermos de algo. Fica aqui um convite para os brasileiros colaborarem com a gente nesta tarefa.

LUTA DE MULHERES

Na edição de dezembro vocês disseram que a Sega iria lançar o game Luta de Mulheres. Quando isso vai acontecer?

ALESSANDRO N. MALUF
São Paulo — SP

O jogo Gorgeous Ladies of Wrestling (Glow), ao qual nos referimos

como "uma espécie de luta de mulheres", é um lançamento da Sega do Japão previsto para este ano. Por enquanto não sabemos de nada, mas assim que o game sair daremos um toque, ok?

NUMERAÇÃO DA REVISTA

Eu só fiquei sabendo da Ação Games quando já estava no número 26. Portanto, perdi os 25 números anteriores. Como faço para consegui-los?

CLÁUDIO LUIZ ROCHA SALLES
Duque de Caxias — RJ

Não fique pensando que você hibernou esse tempo todo, Cláudio, pois o motivo para essa dívida é na verdade muito simples. Os dois primeiros números de Ação Games foram suplementos especiais da revista A Semana em Ação, da Editora Abril. Um deles saiu em dezembro, sem número, e o segundo saiu em março com o número 26-A (junto com o n.º 26 de A Semana em Ação). Pouco depois esta revista fechou e a publicação Ação Games passou para a Editora Azul, com periodicidade mensal. O primeiro número da Editora Azul saiu com o número 1 na capa, e daqui para a frente essa numeração seguirá direitinho, sem motivos para dívidas.

AMIGA

Gostaria que vocês falassem algo do computador Amiga e de seus jogos.

HENRIQUE R. DOMINGUEZ
São Miguel Paulista — SP

Sabemos que o Amiga, além de um ótimo computador, é uma tremenda máquina de jogar videogames. O problema é que este micro é pouquíssimo conhecido no país, porque o governo proíbe sua importação. Mas vamos aceitar sua sugestão, Henri-

que, e produzir em breve uma matéria que mostre as qualidades do Amiga e como são seus jogos, está bem?

CONTRA

Tenho um cartucho Contra e não consigo passar da quinta fase. Vocês conhecem algum segredo que possa me ajudar?

GUSTAVO TESSMANN

Pelotas — RS

Sim, temos uma dica que vai ajudá-lo bastante. Durante a tela de apresentação, dê a sequência de comandos para cima duas vezes, para baixo duas vezes, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A e Start. Se o seu jogo for padrão americano, você iniciará o jogo com dez vidas. Se for japonês, serão 30 vidas. Moleza, não?

PROTEÇÃO PARA O JOYSTICK

Algumas pessoas têm problemas de distonia nas mãos, o que provoca transpiração excessiva e acaba causando danos ao joystick. O que fazer?

WILLIAMS GOMES DE ANDRADE

Timbaúba — PE

Distônicos ou não, todos nós transpiramos nas mãos e este suor penetra nos vãosinhos em torno dos botões do joystick, o que mais cedo ou mais tarde acaba provocando danos no aparelho. Para proteger seu controle, experimente embrulhá-lo com aquele plástico que as mães usam para conservar os alimentos na geladeira. Ele é fininho, aderente e isola bem a água. Uma camada em torno do joystick, não muito justa, já é suficiente.

PIT FIGHTER

De qual videogame é o jogo de fliperama Pit Fighter? Seria o Atari de 16 bits?

MARCIO MALUF

São Paulo — SP

Você errou por pouco, Márcio. Pit Fighter, o excelente jogo de fliperama com imagens digitalizadas, está sendo produzido para videogame, sim, mas no caso é o Turbo Grafx, da Nec.

Cartas para Ação Games

Caixa Postal 66254, CEP 05479, SP. Diga o que você mais curte, o que pode ser melhorado ou quais matérias gostaria de ver nas próximas edições. A revista reserva-se o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.



Brinquedos Laura

O MUNDO DOS GAMES
NOS SHOPPINGS



TEC TOY



milmar



LINHA DE MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE - GAME BOY
NINTENDO - PHATOM SYSTEM
SUPER CHARGER - MINI GAMES
(CASSIO - NINTENDO - TEC-TOY)

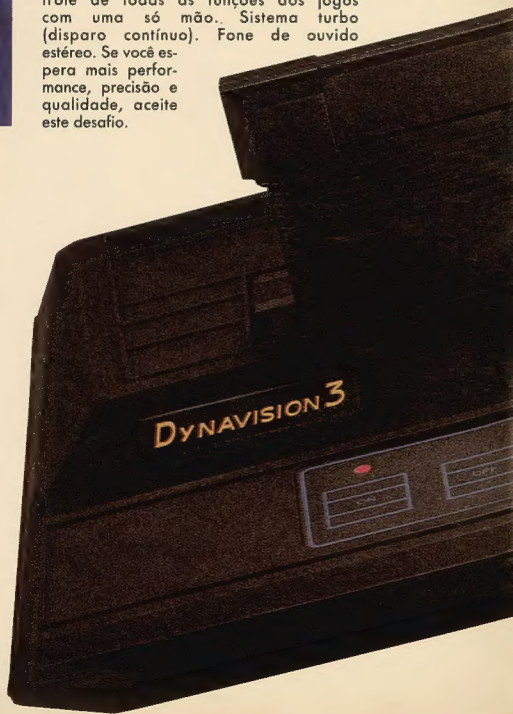
- Acessórios
 - Grande variedade de jogos
 - Últimos lançamentos
 - Pagamento até 3 x s/ acréscimo
 - Aceita-se cartão de crédito
 - Vendas via sedex p/ todo Brasil
 - Morumbi Shopping - Piso Térreo
- Fones: (011) 531-7293 / 535-5261
- Shopping Paulista - Piso Maestro Cardim
- Fones: (011) 251-2818 / 289-1058

ACEITE ESTE

Agora que você já sabe até aonde seu coração aguenta, aceite o desafio e prepare-se para comandar o mais completo videogame de 3ª geração do país. DYNAVISION 3, a máquina de quebrar recordes. Aceita cartuchos compatíveis com Nintendo* do padrão japonês (60 pinos) e padrão americano (72 pinos), permitindo a utilização de mais de 400 jogos.



JOYSTICKS JET CONTROL com design ergonômico, que possibilita o controle de todas as funções dos jogos com uma só mão. Sistema turbo (disparo contínuo). Fone de ouvido estéreo. Se você espera mais performance, precisão e qualidade, aceite este desafio.



DESAFIO.

Maiores informações, escreva para Caixa Postal 54111 - São Paulo - SP



DYNAVISION 3

ATÉ AONDE SEU CORAÇÃO AGÜENTA.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

SHOTS



Foto: Nelson Caminho



Foto: Arl Gomes

Game Genie vence no Canadá

O Game Genie é um aparelhinho que dá superpoderes para os donos de consoles Nintendo. São vidas extras, saltos gigantes, invencibilidade e muitos outros. Assim, os jogos ficam bem mais fáceis. A Nintendo não gostou e entrou na Justiça nos Estados Unidos. Mas no Canadá, país vizinho, o Game Genie conseguiu sua primeira vitória. A Corte Federal liberou a comercialização do aparelho.

Game Made in Brazil

Imagine um jogo de futebol para o sistema Nintendo com times do Campeonato Brasileiro — como o Corinthians, Flamengo, Grêmio ou Palmeiras. Pois é isso mesmo que a Milmar está colocando no mercado neste segundo semestre. A empresa adquiriu os direitos de copyright da American Video, produtora de games licenciada pela Nintendo Americana, e com isso tem acesso aos programas-fontes de seus jogos, podendo "abrasileirar" aqueles que achar mais convenientes. É o primeiro game padrão Nintendo com personagens e situações da realidade brasileira. Junto com o cartucho Futebol, a empresa está lançando os títulos Krazy Creatures, Double Strike, Puzzle, F-15, Pyramid, Tiles of Fact e Soffate. Na próxima edição, comentaremos o lançamento verde-e-amarelo com maiores detalhes.

Duplo cartucho

Para facilitar a vida dos jogadores de games Nintendo, a empresa carioca Engcomp está lançando um modelo de cartucho que é ao mesmo tempo de padrão japonês (60 pinos) e americano (72 pinos). O Hydron, como foi batizado, possui encaixes para os dois padrões de consoles, dispensando, assim, o uso de adaptadores. Seus primeiros títulos são Dick Tracy, Castlemania, California Games, Duck Tales, Jackal, Super Mario 1 e 2, Elevator Action, Renegade e Rambo. Os cartuchos estão sendo distribuídos pela Fransol e podem ser mais facilmente encontrados em locadoras especializadas.

* A Engcomp também está lançando um kit para a limpeza de cartuchos e encaixes de console. Composto por um líquido especial e esponjinhas, o kit Games Cleaner assegura o bom funcionamento do aparelho removendo o pó, gordura e umidade, que com o tempo depositam-se sobre os contatos eletrônicos dos componentes. Procure nas locadoras.

Mais um videogame

Além das novas opções em jogos, a empresa paulista Milmar está comercializando um novo console padrão Nintendo. O produto chama-se Hi Top Game, compatível com cartuchos Nintendo americano (72 pinos) e vem com um joystick tipo manche de avião. O novo videogame pode ser encontrado em lojas especializadas de todo o Brasil e até na Argentina, Paraguai e Uruguai, para onde está sendo exportado.

A Família Simpson volta a atacar nos Arcades

Durante um passeio pelo centro de Springfield, a família Simpson testemunha um assalto. Na confusão, a menininha Maggie engole o diamante roubado. Sem saída, os ladrões resolvem levá-la. A partir daí, toda a família vai à luta para recuperá-la. Bart usa seu skate, enquanto Lisa tem sua corda de pular. O pai Homer usa as mãos e os pés. Já a mãe Marge prefere usar seu aspirador de pó. Esta divertidíssima aventura é a nova sensação dos arcades americanos.



Cheg Master S



E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle



Óculos 3-D e pistolas são compatíveis com o Master System II.
Óculos 3-D e pistolas são vendidos separadamente.

ou o ystem[®] II.*



* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System. E o jogo
World já vem na memória!

SEGA[®]

TEC VOY

GAME GEAR



Então, o primeiro videogame portátil brasileiro

Existem algumas situações que irritam nove entre dez gememaniacos. Uma delas é quando você está no melhor do jogo, não vê o tempo passar e de repente vem a ordem: desligar o videogame para que o resto da família possa ver televisão. Outra é não poder levar seu passatempo predileto a lugares onde não há nada para fazer, como a sala de espera do dentista, longas viagens de carro ou o intervalo entre as aulas num dia de chuva. Se você sofre desses problemas, só há uma salvação: o videogame portátil. Para alívio dos gememaniacos brasileiros, surge o primeiro game portátil de fabrica-

ção nacional.

A partir deste mês chega às lojas a versão compacta do videogame de oito bits da Sega: Game Gear, fabricado no país pela Tec-Toy. Lançado no final do ano passado no Japão, o aparelho tem um visual hi-tech e estilizado, prometendo ser a nova sensação nas rodinhas de gememaniacos. E por vários motivos.

Um deles é seu formato anatômico. O Game Gear se encaixa direito nas mãos e os botões posicionam-se de um tal jeito que até os baixinhos são capazes de manejá-los. Mas fique ligado: o botão direcional é supersensível e qualquer

movimento brusco pode ser fatal para o seu desempenho.

Tão poderoso quanto o Master System — também possui um processador de 3,59 MHz —, o Game Gear tem uma tela de cristal líquido de 3,2 polegadas e uma paleta de 4 096 cores, podendo mostrar 32 tons simultaneamente. Seus cartuchos cabem na palma da mão e têm jogos tão atraentes quanto os dos videogames que funcionam com o aparelho de TV, e com uma vantagem: você não precisa desligá-lo na hora da novela.

Além da ótima resolução gráfica e das supercores, o console deste game tem cinco canais de som, dando um charme extra aos efeitos sonoros e trilhas musicais. Se um fone de ouvido for conectado ao Game

Gear (o que sua mãe vai adorar), você poderá curtir o som dos jogos em estéreo e regular o volume a seu gosto. Demais, não? O Game Gear tem também seletor de ajuste de brilho. Como sua tela de cristal líquido é iluminada, o seletor de brilho permite uma boa visão da tela tanto de dia quanto à noite.

O Game Gear sai da fábrica "pe-ladinho", ou seja, não vem acompanhado de sua linha de acessórios — adaptador de energia externa (A.C.), adaptador para isqueiros de automóvel e cabo para conexão com outro aparelho, para que você possa competir com outro Game Gear. Conselho: adquira um adaptador de energia externa rapidamente porque o game é carregado com seis pilhas alcalinas pequenas.

Além de elas custarem "o olho da cara", não duram muito mais que três horas consecutivas de jogo. No próximo ano, a Tec-Toy lançará ainda um adaptador especial que transforma o Game Gear numa minitelevisão colorida para receber os sinais de VHF e UHF.

Entre os jogos que a Sega desenvolveu para o Game Gear estão os mais famosos do Master System e do Mega Drive e outros exclusivos para esse sistema portátil. Os primeiros seis títulos lançados pela Tec-Toy são o Shapes and Columns, Q-Loc, Mickey Mouse — The Castle of Illusion, Wonder Boy, Psychic World e Super Monaco GP. Até o final deste ano, os jogos para o Game Gear chegarão a um total de dez títulos.

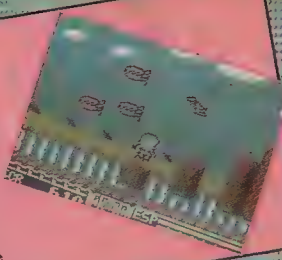


SHAPES AND COLUMNS

Este jogo é igual ao do Master System. Nele, deve-se empilhar três ou mais "pedras" que caem e assim faz-las desaparecer. São ao todo nove níveis de dificuldade, tanto para o jogo original quanto para o Flash. No Flash, deve-se estourar o bloco que fica piscando e o score é por tempo. O game tem três estágios (fácil, normal e hard) com quatro, cinco e seis formas, respectivamente — que podem ser blocos, blocos e círculos, dados, frutas e símbolos de baralho. Dois jogadores podem competir usando o cabo de jogo múltiplo. Na tela, há indicação do score, o número de blocos "detonados", o nível de dificuldade e do próximo bloco de figuras que virá.

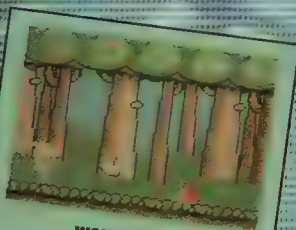
PSYCHIC WORLD

Game novo que não tem versão nem para o Master System nem para o Mega Drive. No Psychic World, uma horda de monstros feios e malvados escapa do laboratório de pesquisas do Dr. Knavik. Você deve perseguir os horrorosos bichinhos do doutor através de quatro estágios de ação e lutará com vinte tipos de criaturas. Há alguns obstáculos enormes que você pama quase metade da tela e ocupará de ultrapassá-los.



G-LOC

O G-Loc existe em fliperama e é semelhante ao Top Gun da Nintendo. O jogador é o piloto de um moderno avião de guerra e a visão da tela passa a sensação de se estar realmente no comando de um caça. São nove missões de combate aéreo, marítimo e terrestre, com diferentes graus de dificuldade. As missões não são nada fáceis — com exceção da primeira, em que se deve derrubar dez aviões inimigos. Entre os alvos há aviões, helicópteros, navios e tanques. Muitos tiros, mísseis e gasolina são gastos — e é aí que mora o perigo. O piloto tem de administrar suas armas muito bem, senão dança. A cada missão cumprida, você recebe créditos para comprar gasolina, balas, mísseis e proteção especial contra os aviões que vêm por trás e aparecem no radar.



WONDER BOY

Se você tem um Master System, já deve conhecer as aventuras do Wonder Boy. Sua namoradinha foi raptada por um monstro e sua missão é resgatá-la. Ao todo, são seis missões divididas em quatro fases cada uma, com um total de 24 telas.



SUPER MÔNACO GP

Outro título igual ao do Master System. Aqui você também tem todos os circuitos do campeonato de Fórmula 1, como Brasil, Austrália, Japão e Mônaco — o mais difícil por ter muitas curvas fechadas. Para cada circuito, pode-se escolher entre voltas de treino (de uma a sete) ou o grande prêmio. Nas três voltas do grande prêmio, o jogador sempre sai na última posição e deve ultrapassar treze concorrentes. Para dar o continue, você tem de chegar no mínimo na nona colocação e, para pontuar, entre os seis primeiros.



MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Neste game, você deve ajudar o Mickey a salvar Minnie, aprisionada pela bruxa Mizrael. No saguão do castelo da bruxa existem três portas que levam nosso herói para três diferentes mundos: floresta, terra dos brinquedos e terra dos doces. Mesmo na pequena tela do Game Gear, os cenários são fantásticos e a trilha sonora é demais. Para salvar a namorada de Mickey você tem de ser ágil e bem preciso; afinal, este é o desafio. Caso contrário, o jogo não tem graça.



indúlia

COMÉRCIO
ATACADISTA LTDA.



CARTUCHOS MASTER SISTEM

Blade Eagle 3 D
Thunder Blade
Kenseiden
Vigilante
Black Belt
Altered Beast
Wanted
Gangster Town
Space Harrier 3 D
Jogos de Verão
Zaxxon 3 D
Psycho Fox
Galaxy Force
E - Swat
Alex Kidd in Miracle World
Rambo III
Shooting G

Golden Axe
Double Dragon
Poseidon Wars 3 D
Shapes and Columns
Shinobi
Assault City
After Burner
Moon Walker
Golden Axe
Choplifter
Paper Boy
Operation Wolf
Alex Kidd in Shinobi
Castle of Illusion
Ghouls'n Ghost's

MINI GAME

Fuga Radical
Grand Prix

Macaco Maluco
Caça Vampiro
Caça ao Rato
Super Tênis
Travessia
Super Anjo

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Altered Beast
Hang on
Paper Boy
Double Dragon
Shinobi
Space Harrier
After Burner
Out Run

MINI GAME - SERIE MASTER

Moon Walker

Super Monaco G.P.
Ghouls'n Ghost's
Alex Kidd in Castle
Shinobi
Truxton
Super Futebol
Zoom
Super Hang On
Thunder Force II
Golden Axe
E - Swat
Last Battle
Castle of Illusion
Shapes and Columns
After Burner
Ghostbuster

SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

Assiste a um programa de televisão, Bart está inquieto. Ele sai para passear e... o que vê?

Seres extraterrestres que pretendem dominar a Terra. Só

óculos especiais de luz infravermelha, ele terá de encontrar os mutantes

Bart precisará recolher

que os E.T.s precisam para construir uma máquina do mal. Assim é *Bart Simpson Contra os*

truques e manhas muito

anos e *Michel Zaharie*, 14, de

com um final superlegal. Foram

irmãos Zaharie para

que AÇÃO GAMES da com exclusividade.

Pioneiros desbravadores: os irmãos Christian e Michel chegaram ao final dos Simpsons



Para conseguir pegar a vida bem na pontinha do prédio, pule sobre a cesta de lixo com os dois botões apertados.



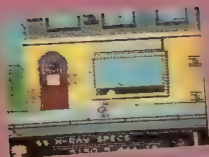
As do marcador de itens, poderá telefonar para o Moe's.



de spray e volte para pintar os objetos



Bart passa um de seus conhecidos pelas suas taberneiras e ele sai do bar furioso. Adivinha de quem ele se trata?





10. Vá ao gramado da "rua" to e... sabe o que acontece? Tem guarda roxo para dar-lhe uma bronca.



11. A chave do carro que você pegou antes serve para abrir a porta do carro. O carro de nome "Maggie" tem um motor de 1000 cc. Os 100 cc são os 100% de 1000 cc. Você saiu perto do cinema.



você está
quintamente ali.



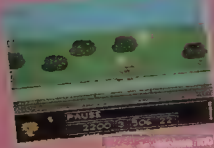
12. No braço da estadia tem um... coisa... Soltar um fogete em cima dele e a ave sairá voando.



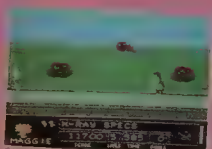
13. Pegue um fogete com uma chave. Você pode pegar um fogete de 200 e 400 horas. O fogete tem um motor de 1000 cc. Os 100 cc são os 100% de 1000 cc. Você saiu perto do cinema. Não é demais?



14. Pegando várias vezes em cima do... podem surgir modinhas ou vidas. Experimente.



15. Pegando na... de... spray, você... uma... as... .



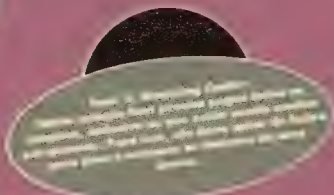
16. Pegue um fogete com uma chave.



17. Pegue um fogete com uma chave. Você pode pegar um fogete de 200 e 400 horas. O fogete tem um motor de 1000 cc. Os 100 cc são os 100% de 1000 cc. Você saiu perto do cinema. Não é demais?



18. Soltar um fogete para acender o... .



19. Pegue um fogete com uma chave. Você pode pegar um fogete de 200 e 400 horas. O fogete tem um motor de 1000 cc. Os 100 cc são os 100% de 1000 cc. Você saiu perto do cinema. Não é demais?



1. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



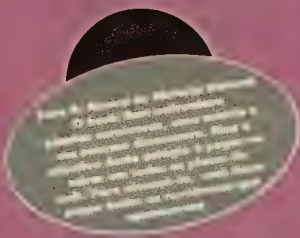
2. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



3. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



4. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



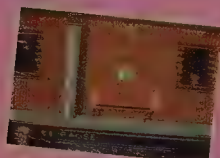
5. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



6. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



7. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



8. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



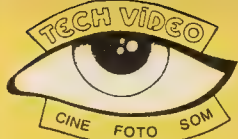
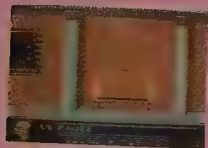
9. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



10. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



11. The helicopter in *The Great Escape* is a real-life helicopter, and the game is a real-life game.



O PARAÍSO DOS VIDEO GAMES NO SHOPPING

**CHEGARAM!!!
CARTUCHOS ORIGINAIS
COM SELO NINTENDO**

ASTYANAX
MANIAC MANSION
BASES LOADED II
WAR ON WHEELS
PINBALL QUEST
THE LAST NINJA
METAL MECH
TOTALLY RAD
WHOMP EM

CONSULTE-NOS
NOVOS TÍTULOS

CARTUCHOS P/ GAME BOY

BASES LOADED
MARU'S MISSION
IN YOUR FACE

CARTUCHOS SUPER CHARGER COMPATÍVEL C/ NINTENDO

TARTARUGAS NINJA II
MEGA MAN III
TICO E TECO
GREMLINS II

LANÇAMENTO

CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS PARA :

MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
PHANTOM SYSTEM
SUPER CHARGER
DYNAVISION II
BYT SYSTEM
SPICA - LANÇAMENTO

LANÇAMENTOS
DE CARTUCHOS PARA
MEGA DRIVE E
MASTER SYSTEM

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL POR VIA SEDEX

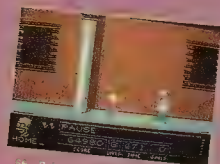
VENDAS NO ATACADO E VAREJO

TECH VÍDEO
SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
PISO JURUPIS - LOJA 15-B

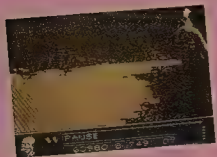
TEL.:
(011) 543-7403



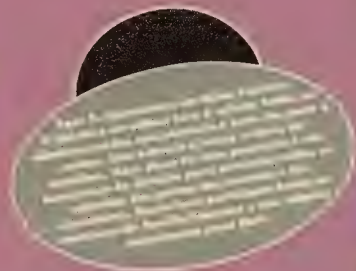
34. Um píerodátilo vem, voando em sua direção. Pule por cima dele.



35. Pule três vezes na cabeça do cara barbado, de óculos e gravaia.

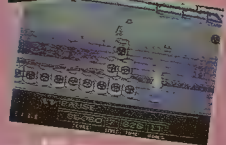
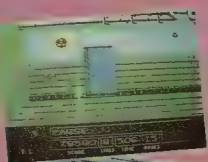


36. Para passar pelo cara, no andar 3avo, pule nas plataformas invisíveis (indicadas na foto) e daí para a cabeça dele, saltando três vezes.



PERSONAGEM	FUNÇÃO
LISA	Passa as senhas das portas dos compartimentos dos andares
MAGGIE	Ajuda Bart a levar o último cilindro para o reator. Quando ele estiver com 15 encoste nela e aperte o botão B
MARGE	Se Bart passar por ela, aperte o botão B que Marge levará os cilindros para o reator
HOMER	Destrói todos os inimigos na tela quando Bart lhe passa a caixa de biscoitos

ANDAR	COR	SENHA
1	cinza	14
2	lilás	32
3	verde	11
4	azul	41
5	roxo	21



37. Homer passará eliminando inimigos da tela.

LETRAS TRADUZIDAS
BIZ
ALBUM ESPECIAL

George Michael

Popstar
Sex Simbol

Traduzido na
sua intimidade



- Freedom'90 •
- Faith •
- Wake me up before you GO-GO •
- Mother's Pride •
- A Different Corner •
- I want your Sex •
- Soul Free •

e muito mais

NAS BANCAS



WINTER TOP SECRET

MEGA MAN 2

Aqui também tem um truque para faturar vidas extras. Ao encontrar os pássaros no estágio do Air Man, acione a arma que você adquiriu derrotando o Wood Man e não se mexa. A arma destruirá todos os pássaros que se aproximarem e alguns deles deixarão 1-Ups para você.

MEGA MAN 3

Com esta supersenha, você poderá ir direto ao encontro do Dr. Wily. Use o código A1, A3, B2, B5, D3, F4. Digite o código usando a bolinha azul. Se preferir começar este estágio com nove tanques de energia, você também deve pôr uma bolinha vermelha na casa A6.

CASTLEVANIA 3

Que tal começar o jogo com dez vidas? Então digite este código:
HELP ME

GRADIUS

Para armar-se com um escudo, duas options e um speed proceda da seguinte maneira ao iniciar o jogo: pressione o botão de pausa, e então dê os comandos para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A e Start. Você poderá usar este truque apenas uma vez a cada estágio.

Outra dica para o Gradius é esta sequência de comandos para conseguir o continue: pressione o botão direcional para baixo, para cima, B, A, B, A, B, A e por fim o Start.

GREMLINS 2

Estas são as passwords de que você precisa para ir direto aos subestágios do game:

- 1-1: GBQK
- 1-2: BVKF
- 2-1: DXNH
- 2-2: CGMW
- 3-1: NJTD
- 3-2: ZFPJ
- 4-1: SHMC
- 4-2: VLBB
- 5-1: NXRD

TOP PLAYERS TENNIS

Com estes códigos, você irá direto às finais do campeonato Aberto da França. A partida é Lendl x Evert.
D7AA:IGNLAN YABLL
JDLZU UC 4L NHGU
KVDQP YOIEL L HRE

GOAL

Aqui estão todas as passwords para as finais do campeonato mundial:

- Argélia — CTXAREZCGPLOPEOB
- Argentina — JTXAREZCGXIKLUEL
- Bélgica — ATXAREZCGRHFOEOB
- Brasil — ITXAREZCGPIGKMB
- Dinamarca — ITXAREZCGVICKWIL
- Inglaterra — JTXAREZCGZLGKUJ
- França — ETXAREZCGAISKWHJ
- Itália — DTXAREZCGAHKLUIL
- Japão — PTXAREZCGXMKLWIJ
- Polónia — ATXAREZCGUMJIPCTD
- Espanha — DTXAREZCGOHFOCOB
- Uruguai — ITXAREZCGULGKESB
- Estados Unidos — HTXAREZCGWHKLWEJ
- União Soviética — ZTXAREZCGOHGOERB
- Alemanha Oc. — LTXAREZCGTMGOCRD

TARTARUGAS NINJA

Quando você estiver na tela de início do jogo, aperte o botão Select cinco vezes e depois o Start. Com isso, você irá direto para a última fase. O truque funciona com cartuchos padrão japoneses.

José Luiz R. M. da Silva
Cascadura — RJ

CAPTAIN SKYHAWK

Para tornar-se invencível neste jogo, siga os comandos: para cima, direita, para baixo, esquerda e para cima. Faça esta operação quatro vezes durante a tela das palavras que caem e a tela do Capitão Skyhawk.

Para pular fases em qualquer momento do jogo, aperte simultaneamente os botões A, B e direcional para cima usando o controle 2. Você passará automaticamente para outra missão!

GANHADORES DA

SUPER PROMOÇÃO

**"ESTÁ NA HORA
DE ENTRAR EM AÇÃO."**

GANHADORES

PHANTOM SYSTEM

- Daniel Bollelli Vitarazzi - Ribeirão Preto/SP • Elaine Bonadimani - Vila Velha/ES
- Guilherme R. Rubini - Poços de Caldas/MG • Igor Kubota - Campinas/SP
- Luziane Prado de Almeida Silva - Feira de Santana/BA

GANHADORES DE FITA

- Adalberto Silva Machado - Araçatuba/SP • Anderson Luis de Farias Soares - Natal/RN
- Arlindo Maluli Jr. - SP/SP • Cristiano Martignago - Rio do Sul/SC
- Elber Machado - Gutierrez/BA • Eliemilton Castro Menezes - Florianópolis/PI
- Felipe Torres Silva - SP/SP • Gemer dos Santos Neves - Manaus/AM
- Igor Augusto Ferreira - SP/SP • Jefferson de Oliveira - SP/SP
- João Ricardo Claro Cunha - Morumbi/SP • Luis Fabiano Marin - São José do Rio Pardo/SP
- Luiz Carlos de Sá - São Paulo/SP • Marcos E. Batista - Curitiba/PR
- Peterson Cristiano Meneghetti - Dois Córregos/SP • Renato Faria Iida - Brasília/DF
- Rodrigo Menezes Gatto - RJ/RJ • Sergio da Costa Fontes - Matinhos/SP
- Tatiana S. Reis - Varginha/MG • Waldir Aparecida da Silva - Santos/SP

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

**MASTER SYSTEM - NINTENDO
MEGA DRIVE - ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM - PHANTON
DYNA VISION II - TOP GAME.**

Assistência Técnica especializada em Video Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.

- Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Transcodificamos Mega drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para entrar em canal 3.
- Temos modular de RF para Mega drive japonês.
- Preços especiais p/ revendedores oficinas e locadoras.

Depto. Técnico

R. Sta. Efigênia, 295 - 1º andar -
coj. 115 - CEP 01207 - S.P.

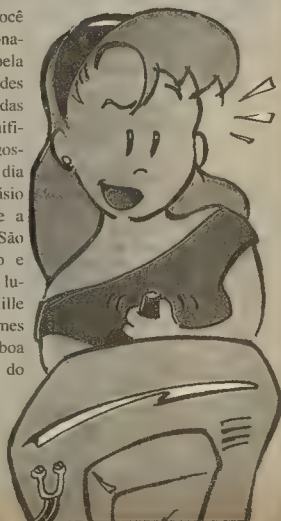
Atendemos todo Brasil via Sedex

FONE: (011) 222-1471

1.º CAMPEONATO PAULISTA DE VIDEO GAME

Ação Games estará torcendo por você nos momentos decisivos do 1.º Campeonato Paulista de Videogame, realizado pela JK Promoções. As cartas com os records dos participantes já estão sendo escolhidas e a relação com os nomes dos 1000 semifinalistas será publicada no começo de agosto pelos jornais. A semifinal será dia 17/08/91, a partir das 9:00 hs no ginásio da Associação Atlética Portuguesa, e a grande final vai rolar no dia seguinte. São 500 prêmios por categoria (Nintendo e Master System), sendo que o primeiro lugar vai faturar um automóvel Uno Mille zero quilômetro. A Revista Ação Games vai estar presente às finais e deseja boa sorte a todos os feras que participam do campeonato. Vamos detonar!

**AÇÃO
GAMES**



TEM SURF NOS GAMES!

**VEJA AS MAIORES
ONDAS NA**

REVISTA A
QUIN
NAS BANCAS

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

ALEX KID

A lógica de Rodrigo: na primeira partida de jogoempô de cada fase, colocar a pedra. Antes de a música terminar, porém, tente enganar o adversário com um outro sinal qualquer, só colocando a pedra no instante em que a música acaba. Com este truque, você deverá vencer a primeira partida.

Na segunda partida de jogoempô daquela mesma fase, o adversário pensará que você vai escolher pedra de novo e apostará com papel. Assim, para vencê-lo, sua opção na segunda partida deve ser a tesoura. Tente enganá-lo como da primeira vez, só colocando a tesoura no instante em que a música acabar.

Nas demais partidas, siga sempre este raciocínio: o adversário sempre pensará que você vai repetir a escolha anterior e escolherá o item para vencê-lo. Por exemplo: se na partida anterior você ganhou dele com o papel, na outra ele escolherá a tesoura. Então, mostre a pedra para vencê-lo.

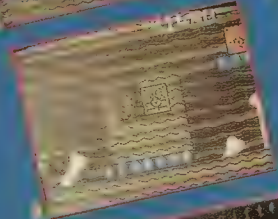
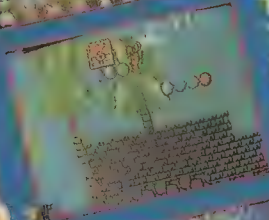
Lembre-se: para obter o contínuo é preciso ter pelo menos \$ 1 000. Procure apanhar o máximo de dinheiro que puder, só faça as compras necessárias e não fique com menos de \$ 1 000 durante o jogo.

Nesta aventura de Alex Kid, ele conta com todos os personagens da série Mega Man. Alex de sua turma, com certeza, já experimentou a lógica dos jogos empô — a lógica da pedra, papel ou tesoura. Mas, para vencer os outros jogadores, você precisa de algumas dicas. Primeiro, não se esqueça de jogar sempre com a pedra na primeira partida. Isso fará com que o adversário pense que você vai repetir a escolha anterior e apostará com o papel. Então, mostre a tesoura para vencê-lo. Nas demais partidas, siga sempre este raciocínio: o adversário sempre pensará que você vai repetir a escolha anterior e escolherá o item para vencê-lo. Por exemplo: se na partida anterior você ganhou dele com o papel, na outra ele escolherá a tesoura. Então, mostre a pedra para vencê-lo.

D



Silvio Viegas



1. No final, você tem que derrotar o chefe. É importante que você tenha a vida máxima no momento final.
2. Se você se machucou, você pode morrer. Então, tenha cuidado com os ataques.
3. As setas indicam para onde você deve ir. Mas não se esqueça de olhar para o lado e para cima e para baixo.
4. As setas indicam para onde você deve ir. Mas não se esqueça de olhar para o lado e para cima e para baixo.
5. As setas indicam para onde você deve ir. Mas não se esqueça de olhar para o lado e para cima e para baixo.
6. As setas indicam para onde você deve ir. Mas não se esqueça de olhar para o lado e para cima e para baixo.

7. Se precisar, use o cano 4 vezes.
8. A melhor maneira é brincar para
fazer as pedras. Com a broca
você pode atingir a distância.

9. A melhor forma de jogar é a que
"axila" o seu saia, o ponto em que
a broca encontra com o corpo. Ati-
vando algumas vezes, a broca
pode disparar.

10. Se você se desviar, o jogo
pode ser perdido e não mostrar o jogo
para o outro lado (tanto quanto
possível). Assim você pode
pular por cima do obstáculo e
pular por cima do obstáculo.

11. Se você se desviar, o jogo
pode ser perdido e não mostrar o jogo
para o outro lado (tanto quanto
possível). Assim você pode
pular por cima do obstáculo e
pular por cima do obstáculo.

12. Se você se desviar, o jogo
pode ser perdido e não mostrar o jogo
para o outro lado (tanto quanto
possível). Assim você pode
pular por cima do obstáculo e
pular por cima do obstáculo.

13. Se você se desviar, o jogo
pode ser perdido e não mostrar o jogo
para o outro lado (tanto quanto
possível). Assim você pode
pular por cima do obstáculo e
pular por cima do obstáculo.

14. Se você se desviar, o jogo
pode ser perdido e não mostrar o jogo
para o outro lado (tanto quanto
possível). Assim você pode
pular por cima do obstáculo e
pular por cima do obstáculo.

15. Se você se desviar, o jogo
pode ser perdido e não mostrar o jogo
para o outro lado (tanto quanto
possível). Assim você pode
pular por cima do obstáculo e
pular por cima do obstáculo.

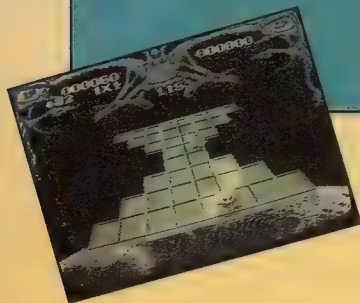
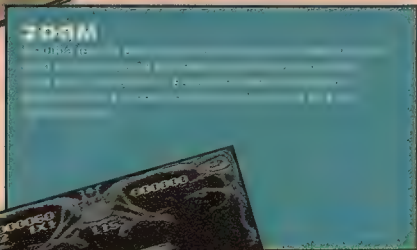
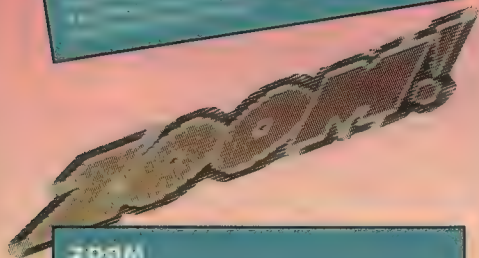
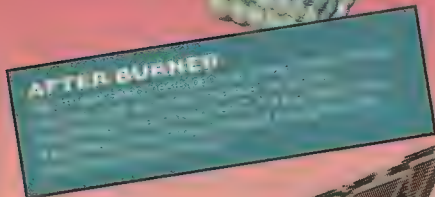
16. Se você se desviar, o jogo
pode ser perdido e não mostrar o jogo
para o outro lado (tanto quanto
possível). Assim você pode
pular por cima do obstáculo e
pular por cima do obstáculo.



MEGA DRIVE **TOP SECRET**



AFTER BURNER



ROCK PRA BRASILEIRO VER.



Na revista Letras Traduzidas deste mês você vai entender o que estão cantando:

- Madonna
- Bon Jovi
- Guns n' Roses
- Poison
- Morrissey
- Elton John
- DuranDuran
- Coldcut

e outros que você vai curtir no original e em português.

**LETRAS
TRADUZIDAS**
O ROCK FALANDO A NOSSA LÍNGUA.

N A S B A N C A S



SUPERESTRATÉGIA

Master System

MOONWALK

Um dos jogos que a moçada do Master System está bitolando atualmente é

Moonwalker, o excelente game idealizado e estrelado por Michael Jackson. Numa mistura de luta e dança que hipnotiza os adversários, Michael percorre vários ambientes em busca das crianças raptadas pelo satânico Mr. Big. No começo Moonwalker não parece um jogo difícil. Mas, conforme você vai avançando fase a fase, o desafio cresce e o game torna-se realmente radical. Nesta

superestratégia, que tem como pilotos os irmãos Ricardo e Ronaldo Samezima de Sousa, você saberá onde encontrar as crianças raptadas e os bonequinhos que dão mais força a Michael na última fase de cada estágio. As fases 4-3 e 5-3 são representadas por mapas. O que você está esperando? Beat-it!

ENTENDA MELHOR OS QUADRINHOS

Sentido: é a direção em que Michael desloca-se na tela. Quando aparece o sinal →, significa que ele anda da esquerda para a direita. O sinal ← significa que o personagem caminha da direita para a esquerda. **Nível:** é o "andar" em que se encontram os esconderijos das crianças e dos bonecos. No Clube 30, na garagem e no prédio dos computadores estes andares são facilmente identificáveis. No cemitério e nas cavernas, você precisa prestar bem atenção para diferenciar os níveis. Quando aparece o sinal ↑, estamos numerando os níveis de baixo para cima, e o sinal ↓ representa a numeração de cima para baixo.

FASE 1-3

1. O primeiro estágio é o Clube 30. Michael precisa vasculhar todas as portas e janelas à procura dos reféns.

Fase 1-3

Crianças escondidas: 8

Bonecos: 1

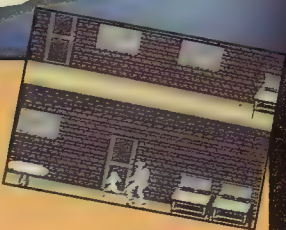
Nível 1 Sentido ← Crianças: primeira e terceira portas

Nível 2 Sentido ← Criança: quinta janela

Nível 3 Sentido → Crianças: primeira e última portas
segunda janela

Nível 4 Sentido ← Crianças: segunda e sétima portas
Boneco: quarta porta

Nível 5 Sentido ← Criança: nona porta



ER

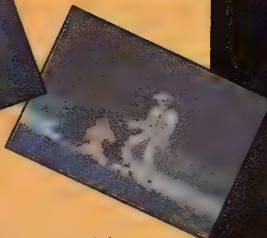
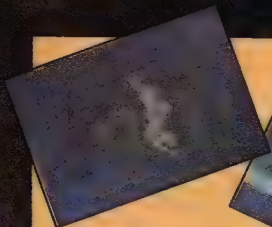


FASE 2-3

2. O segundo estágio é a garagem. As crianças e os bonecos estão nos porta-malas dos automóveis. Mas cuidado: alguns deles possuem bombas que explodem assim que os capôs são abertos.

Fase 2-3 Crianças escondidas: 7 Bonecos: 2 Bombas: 9

- Nível 1 Sentido → Crianças: quarto e quinto carros
Boneco: primeiro carro
Bomba: sexto carro
- Nível 2 Sentido ← Crianças: primeiro, terceiro e quinto carros
Bonecos: nenhum
Bombas: segundo, quarto e sexto carros
- Nível 3 Sentido → Crianças: terceiro e sétimo carros
Boneco: quarto carro
Bombas: segundo, quinto e sexto carros

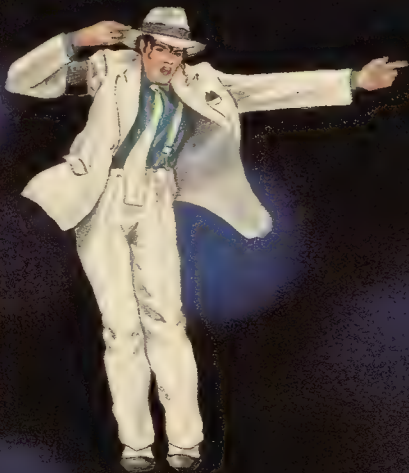


FASE 3-3

3. O terceiro estágio se passa num sombrio cemitério. Para achar as crianças e os bonecos, Michael precisa olhar atrás das tumbas e moitas.

Fase 3-3 Crianças escondidas: 8 Bonecos: 2

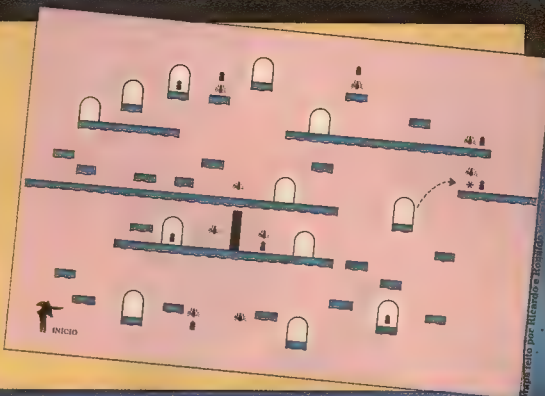
- Nível 1 Sentido → Crianças: segunda tumba
Nível 2 Sentido ← Crianças: primeira e quinta tumbas
Bonecos: segunda e quarta tumbas
Nível 3 Sentido → Crianças: terceira e quarta tumbas
Nível 4 Sentido → Crianças: primeira e terceira moitas



FASE 4-3

4. No estágio seguinte, Michael deve procurar os reféns no interior de cavernas. Para entrar em algumas delas é preciso destruir as aranhas que tampam as passagens.

Fase 4-3 Crianças escondidas: 9 Bonecos: 1

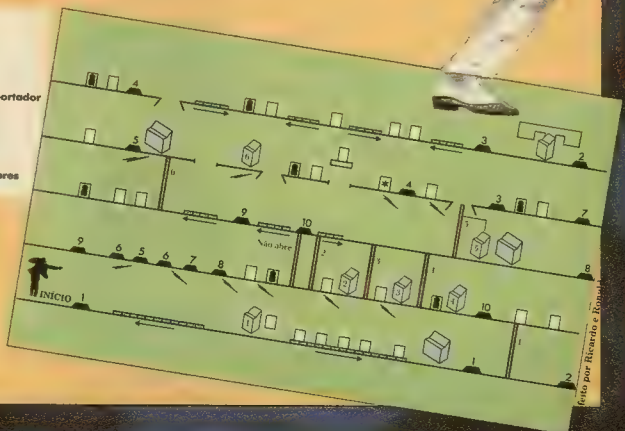
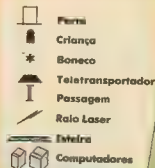


Elaborado por Ricardo e Ronaldo

FASE 5-3

5. O último estágio é no prédio dos computadores. É preciso fazer um roteiro estratégico para salvar as crianças, pois sua facilidade de acesso às portas depende da neutralização de alguns obstáculos — lasers, passagens obstruídas e um montão de inimigos. Para passar de um andar a outro existem máquinas de teletransporte, o que deixa esta fase ainda mais complicada. Para ajudá-lo, Ricardo e Ronaldo desenharam este super-roteiro para você cumprir o percurso do começo ao fim sem confusão.

Fase 5-3 Crianças escondidas: 7 Bonecos: 1



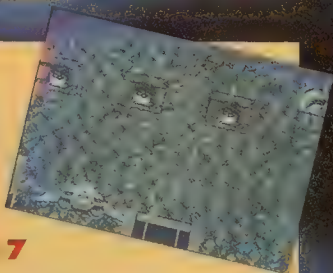
Siga os números para movimentar-se melhor nesta fase. Se você entrar no teletransportador número 1, por exemplo, sairá no outro que tem o número 1. Os computadores e as passagens também estão numerados aos pares, para que você saiba exatamente que computador destruir para abrir determinada passagem.

Elaborado por Ricardo e Ronaldo



FASE 6

6. Com o mapa ficou sopa passar pela última fase dos computadores. Michael transforma-se em robô e precisa agora praticar uma espécie de tiro ao alvo com os capangas de Mr. Big. São apenas 30 caras para acertar. Movimente-se continuamente para a direita e esquerda, desviando dos tiros deles, e ataque-os com fogo cerrado.



FASE 7

7. Foi difícil eliminar os 30 capangas, não? É, mas você ainda não viu nada. Transformado em nave espacial, Michael precisa acertar três vezes cada um dos canhões da fortaleza de Mr. Big. O problema é que os canhões ficam abrindo e fechando seus escudos o tempo todo, e você precisa aproveitar as oportunidades enquanto foge dos projéteis que eles disparam. Repare que é possível "enganar" os tiros do inimigo, gingando a nave para a direita e esquerda. Esta fase é um tremendo desafio, e se conseguir superá-la Mr. Big desaparecerá.

FASE 8

8. Então você poderá respirar aliviado e curtir o final do jogo, em que Michael Jackson arrasa com seus passos de dança.



MASTER SYSTEM
TOP SECRET

PROBLÈME

[illegible]

AFTER DINNER

POLYTRON

KONGS LANGAM

- TO: NOID / ROBOCOP
 - BUGS BUNNY / GREMLIN'S
 - BACK TO THE FUTURE II E III
 - SIMPSON'S
- JOGOS MÚLTIPLOS
E MUITO MAIS**

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

... ..



1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

- Vídeo Game de 3ª Geração

- Adaptadores importados

- Cartuchos 72 e 60 pinos com esteio personalizado

com estilo personalizado.

- Vídeo Game de 3ª Geração
- Adaptadores Importados
- Cartuchos 72 e 60 pinos com estojo personalizado.

CARTUCHOS Y VIDEO GAME

REVISADO POR: [Assinatura] DATA: 10/05/2017

SUPERPROMOÇÃO POWERTRON



PRÊMIOS NA SUA MIRA!

Essa você tira de letra. É só escrever uma frase bem criativa sobre os joysticks Powertron e enviar pra revista Ação Games até 10/08/91. Você estará concorrendo a videogames, kits Powertron, joysticks e a centenas de prêmios.

AÇÃO Apoio
GAMES

POWERTRON

REGULAMENTO:

01 - A "Superpromoção Powertron" é um concurso artístico/cultural promovido pela revista Ação Games, aberto a participação de qualquer pessoa residente em território nacional.

02 - Para participar o leitor deverá escrever uma ou mais frases a respeito dos joysticks Powertron.

03 - Cada frase deverá ser enviada com cupom ou xerox deste para "Revista Ação Games", Av. das Nações Unidas, 5777, cap. 05479, São Paulo. Só concorrerão cupons corretamente preenchidos.

04 - As frases devem ser enviadas até o dia 10/08/91. Vale o dia de postagem no correio.

05 - Será uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar as 600 frases ganhadoras.

06 - A comissão levará em consideração a criatividade e originalidade de cada frase concorrente.

07 - A decisão da comissão julgadora é soberana e irrecorrível.

08 - O julgamento será feito dia 15/08/91 às 14 horas na sede da Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777, São Paulo.

09 - Serão escolhidas 600 frases, que por cessão de direitos autorais receberão os seguintes prêmios:

1º lugar: 1 videogame e 1 kit Powertron (joystick, cartucho e camiseta); 2º lugar: 1 videogame; 3º lugar: 1 pocket promo; 4º lugar: 1 kit Powertron; 5º ao 7º lugar: 1 joystick; Powertron; 71º ao 100º lugar: 1 cartucho de videogame; 101º ao 400º lugar: 1 camiseta; 401º ao 600º lugar: 1 bonê.

A entrega dos prêmios é de responsabilidade da Still Ind. e Com. de Componentes Eletrônicos Ltda.

10 - Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 5, no mês de setembro. Os prêmios serão enviados aos vencedores pela Still.

11 - Todas as frases enviadas não serão devolvidas, e as premiadas tornar-se-ão propriedade da Editora Azul e Still.

12 - Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul e da Still, bem como seus familiares. Promoção (ou concurso) exclusivamente artístico e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, nem vinculação destes a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço aberto a qualquer pessoa que queira participar, com exceção dos funcionários ou parentes dos funcionários da Editora Azul, e das empresas que apoiem esta promoção, de acordo com a lei nº 5768, Decreto nº 70.951, art. 30.

Nome: _____

Endereço: _____

Telefone: _____ Cep: _____ Sexo: _____ Idade: _____

Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Nome da escola: _____ Grau: _____

Tem videogame? _____ Marca: _____

Modelo: _____

Frase: _____

AS SUPERMÁQUINAS

Vêm aí
arcades
de parede
que poderão
ser instalados
em casa e
até crianças
conseguirão
manipular



Foto: Joyce Rosenberg

Os curtidores de arcade e simuladores podem começar a comemorar. A JBN Electronics, representante da Sega no Brasil, está preparando o lançamento do Multi-Game, um arcade um pouco menor que o tradicional, que pode ser colocado até na parede. Enquanto 20 máquinas convencionais ocupam 20 metros quadrados, o mesmo número de Multi-Games precisa somente de 45 metros quadrados. Será o primeiro videogame de 16 bits nacional. A tela tem 11 polegadas e já está ali para facilitar a ação de crianças. O jogo inicial é de duas mil máquinas. "É ideal também para salas de copas de restaurantes", diz João Barassal Neto, dono da JBN e autor da ideia. Boa notícia: enquanto esperamos para alisar o domingo, naquelas filas que parecem não ter fim, podemos ir mandando bola em 21 jogos diferentes, como Moonwalker, Ghostbusters, Rambo III, Dick Tracy e muitos outros (veja quadro). O preço da máquina não vai assustar nenhum dono de restaurante. Ela sairá por três mil dólares, três vezes menos que um daqueles arcades grandalhões. Como vantagem de que as placas dos jogos podem ser modificadas sempre.

Outra surpresa da JBN são os simuladores. A empresa já instalou 86 simuladores por todo o Brasil, em parques de diversões, como o Playcenter, e em shopping centers. Os mais conhecidos são o Super Mônaco GP, o Power Drift, o Turbo Out Run, o GP Rider e o G-Loc Air Battle. Agora os gamemaniacos vão poder conhecer dois simuladores de 32 bits, que deixam a aventura cada vez mais real: o R-360, que faz voltas de 360 graus em todas as direções; e o Rad Mobile, uma superexcitante corrida, com viaturas poli-

variedade de cenários, de chuva e neblina. Em breve, che-

corridas de lanchas. Cada uma destas máquinas vale 110 mil dólares.

aqui. O hit do momento por lá é o Super Circuit, um arcade de 1,5 milhão de dólares. A frente

rinho com uma câmera de vídeo.

as das quatro rodas passam todas as sensações para o seu controle, na hora: é o game mais real do momento.

Como se vê, a JBN está mesmo empenhada em invadir o mercado de brinquedos eletrônicos. Por isso, no

tende abrir o primeiro super-

Devera ser no bairro de Moema e terá desde minigames até si-

co GP, que custam hoje 32 mil dólares. Todos os lançamentos

de banco 24 horas. Numa cabine

ao lado da loja, que funcionará

niaco poderá alugar uma grande variedade de cartuchos.



Super Monaco GP, pilotando a 300 km/h



Rad Mobile, realmente radical



Moonwalker é um arcade de visual cinescópico

TSOOS OS JOGOS DO MULTI-GAME

Atari 2600

Atari 5200

Super Nintendo Game Boy

Game Boy

Intellivision

Intellivision II

Intellivision III

Intellivision IV

Intellivision V

Intellivision VI

Intellivision VII

Intellivision VIII

Intellivision IX

Atari 2600

Atari 5200

Super Nintendo Game Boy

Game Boy

Intellivision

Intellivision II

Intellivision III

Intellivision IV

Intellivision V

Intellivision VI

Intellivision VII

Intellivision VIII

Intellivision IX

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

Conheça as últimas novidades e fique por dentro de tudo há de mais interessante



PGA TOUR (Genesis/Mega Drive)
Mais um título para a vasta galeria de games esportivos para o 16 bits da Sega, PGA Tour é um sofisticado jogo de golfe eletrônico. Estrelado por especialistas no assunto, como Paul Azinger, Mark McCumber e Fuzzy Zoeller, o game transcorre como uma cobertura jornalística de campeonato — locutores informam sobre o andamento da competição, mostram-se estatísticas com a campanha dos jogadores, estudos topográficos de terreno, replays instantâneos e até visões das jogadas por outros ângulos. O realismo é tão grande que você vai temer que uma bola mal atirada quebre o vidro de sua televisão.

JAMES POND (Genesis/Mega Drive)

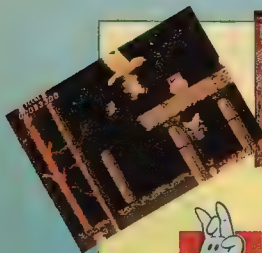
Seu nome é Pond, James Pond. Mas não tem licença para matar e não vive com munadadeiras. James Pond é um... peixe, e este game não tem nada de policial ou violento. O quase-homônimo do famoso agente secreto é um pacífico morador do reino subaquático e que precisa cumprir 12 missões com muita inteligência e rapidez de raciocínio. As missões recebem nomes que também fazem trocadilho com títulos de filmes de James Bond, como Fishfingers (dedos de peixe) ou For Your Fins Only (somente para suas barbatanas). Pode até ser um jogo comum, mas merece destaque pelo bom-humor.



GOLDEN AXE WARRIOR

(Master System)

Apesar do nome, este game pouco tem em comum com o clássico Golden Axe. Em vez de espadas, mágicas e pancadaria, o jogo apresenta desafios em forma de quebra-cabeça e caça ao tesouro. Até os jogadores mais astutos levarão dias para viajar por suas 225 telas, explorando cavernas escondidas, mares turbulentos e vilas devastadas. Como se não bastassem tantos desafios, os labirintos ainda têm salas



WARDNER (Genesis/Mega Drive)

Dover levava uma vida mansa, até que — adivinhem só — sua namorada foi raptada. A história pode não ser das mais originais, mas este novo game para a versão americana do Mega Drive foi simpaticamente acolhido pela crítica. O grande vilão, chamado Wardner, habita um reino protegido por criaturas fantásticas, como formigas gigantes, homens de pedra ou pernas e olhos ambulantes. À medida que muda de estágio, Dover adquire o direito de ir a uma loja fazer compras para a sua missão. Os itens não são muitos: uma capa mágica, agulha e linha ou um relógio. Os dois primeiros protegem o herói das investidas inimigas, enquanto o relógio estica o tempo de conclusão da etapa em 30 segundos. Agradável e fácil de jogar.

ocultas. Death Adder, o grande vilão do game, comanda 12 diferentes tipos de criaturas que procuram dificultar a missão, exigindo do desafiante uma certa agilidade no manuseio dos joysticks.

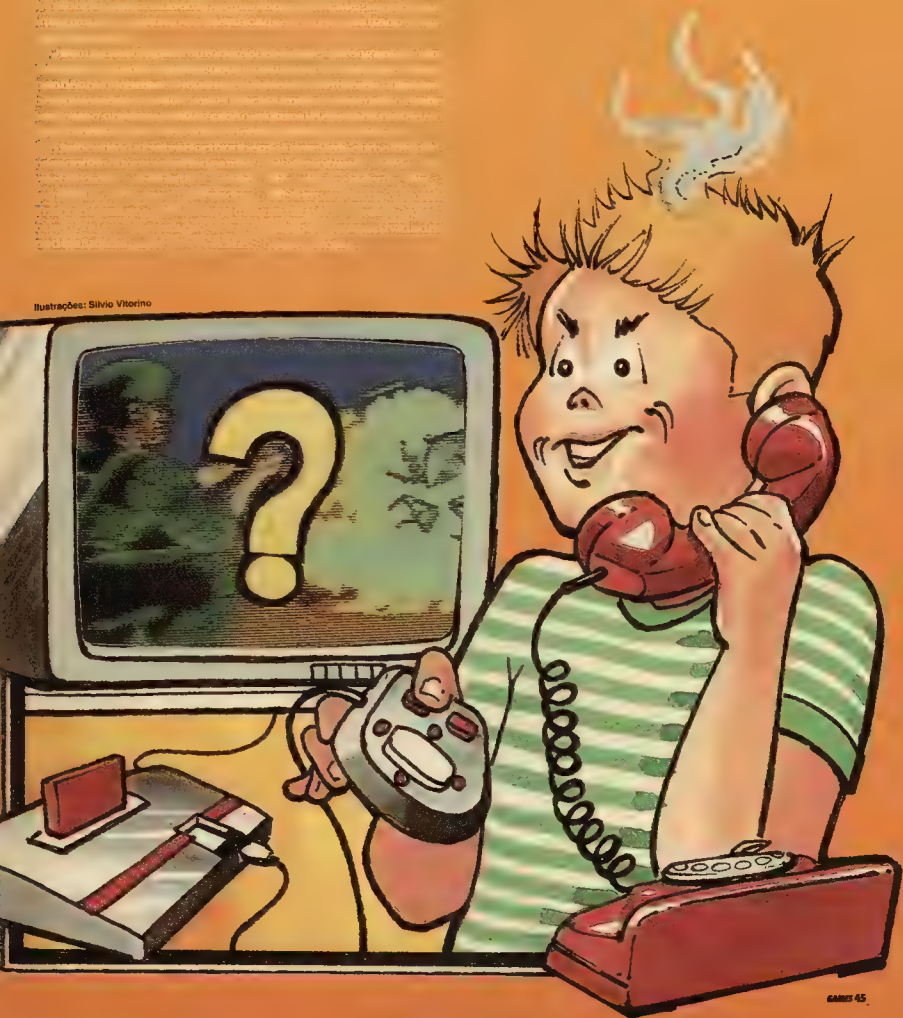


CASTELIAN (Nintendo)

Um belo dia, a ilhazinha de Jammerville amanhece cercada por sete torres alienígenas. Os terríveis invasores condenam a população ao isolamento, e o que é pior: cortam o comércio de pedras preciosas que sustentava os moradores da ilha. É então que Julius, personagem que aparenta uma mistura de leitão com camundongo, inicia sua jornada para tombar as torres alienígenas e salvar o povo de Jammerville. Ele precisa escalar as torres, saltitando de uma plataforma para outra, e enfrentando as surpresas desta escalada — algumas plataformas, por exemplo, podem despenhar quando tocadas, e Julius tem que refazer todo o caminho.



Ilustrações: Sílvia Vitorino



LOJAS E LOCADORAS TAMBÉM ADEREM

Em São Paulo, existem clubes formados por lojas e locadoras de videogames que vendem ou alugam cartuchos e acessórios pelo reembolso postal. Se o seu interesse é este, aí vão os telefones para contato:
Dimensão: 217-7161; Programas: 831-5787;
Star Computer: 280-4722; e
CATV Game: 229-5877.



GERAÇÃO GAMES TAMBÉM NO WEST PLAZA

Ficou mais fácil para os paulistanos se filiarem ao clubinho Geração Game. Basta comprar a camiseta na Book Center, loja do novo Shopping West Plaza que fica no último andar do bloco do Mappin. Na mesma hora, o novo associado preenche a ficha de inscrição e participa da primeira promoção. O melhor nome para o monstquinho mascote leva um cartucho.

A Book Center tem também os novos adesivos e decalques do Geração Game. O clube quer espalhar esta mania pela cidade, vendendo os adesivos por 600 cruzeiros cada. Os gamemaniacos de outras cidades podem comprá-los pela Caixa Postal 41684, CEP 05499, São Paulo, SP. O clubinho está publicando um boletim. Para recebê-lo, os sócios só precisarão enviar um selo.

COMO ENTREAR NA ONDA

Tudo o que você precisa saber para fazer parte de um dos grupos e começar a receber novas informações, dicas de jogos e participar de uma série de promoções.

MIRO & MASTER CLUB

Av. Ermano Marchetti, 576
CEP 05038 - S. Paulo - SP
Hot Line: fone (011) 260-3877

CLUB HIT SYSTEM

Av. Marquês de São Vicente, 600
CEP 01139, S. Paulo - SP
Fone: (011) 825-3588

SUPER CHARGER CLUB

Av. Luís Carlos Berrini, 495
CEP 04571 - S. Paulo - SP

GERAÇÃO GAME

Caixa Postal 41684
CEP 05499 - S. Paulo - SP

MS SUPER CLUBE

R. Augusto Frederico Shimidt,
100, apto. 102
Chame-Chame, Salvador - BA
CEP 40160

CLUBE DE CORRESPONDÊNCIA AGULHAS NEGRAS

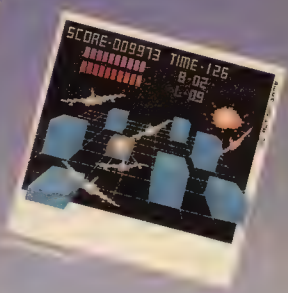
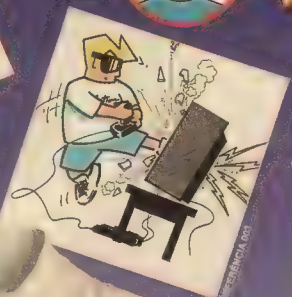
Avenida Sete de Setembro
180F/603B
CEP 24230 - Niterói - RJ



CAMISETAS



Action GAME



IMPORTANTE

- As camisetas são confeccionadas em malha penteada, 100% algodão nos tamanhos P.M.G (base de 8 a 14 anos).
- As referências 001 a 004 estão disponíveis nas cores Branca, Mescla e Marinho e as 005 a 007 somente na cor Branca.
- O preço unitário é de Cr\$ 4 860,00, para as cartas postadas até 25/08/91.
- Seu pedido está entregue num prazo máximo de 30 dias do recebimento.
- Caso isso não ocorra, entrar em contato conosco.

Sim desejo receber as camisetas
abaixo relacionadas via reembolso postal.

AGA-03

QUANTIDADE	REFERÊNCIA	TAMANHO	COR

TOTAL _____ X Cr\$ 4 860,00 = Cr\$ _____

NOME _____

ENDEREÇO _____ N° _____

CIDADE _____ UF _____ CEP _____

RG _____ TEL _____

ASSINATURA _____

ENVIAR PARA:
TV PÁRA PÁRA IND. E COM. LTDA
R. Adolfo Góes, 238 - CEP 01217
CGC 50.756.153/0001-12 - São Paulo - SP

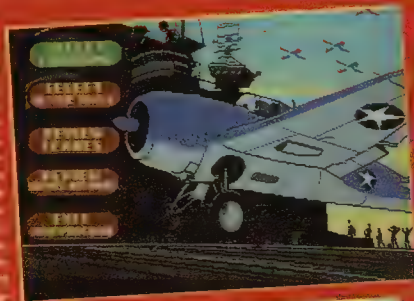
PC

ALERTA VERMELHO

Dois explosivos games de guerra para você desovar no seu PC. Em 3D8 Attack Sub, um fantástico simulador de submarino nuclear, você vai emergir e submergir em águas repletas de inimigos e perigos. Já 1942 Battle Hawks é um incrível simulador de avião de combate que levará você aos dramáticos combates aéreos entre americanos e japoneses durante a Segunda Guerra Mundial. Os dois games estão sendo comercializados no Brasil com exclusividade pela Brucas.

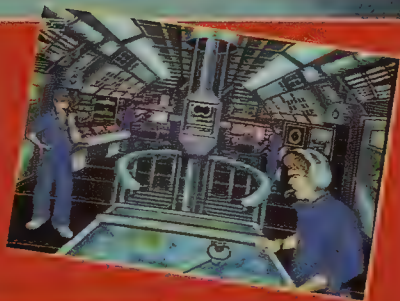
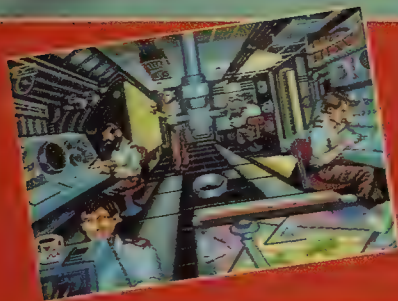
1942 BATTLE HAWKS — A guerra aérea ficou quente quando começou com uma movimentação das forças armadas. Já não se tratava mais de um jogo realmente tático. Você não apenas vai controlar uma aeronave americana ou japonesa, mas também vai sentir o peso da bomba caindo na cabeça do inimigo. O jogo é um simulador de guerra de fogo aéreo intenso, apresentando também uma possibilidade de jogar como inimigo, atacando também com o ponto de vista do avião. Você vai encontrar bombardeiros aliados, de modo a jogar com o inimigo, atacando também com o ponto de vista do avião. Você vai encontrar bombardeiros aliados, de modo a jogar com o inimigo, atacando também com o ponto de vista do avião. Você vai encontrar bombardeiros aliados, de modo a jogar com o inimigo, atacando também com o ponto de vista do avião.

Uma das opções é jogar em modo fácil, onde o jogo é mais simples e a dificuldade é menor. Outra opção é jogar em modo difícil, onde o jogo é mais complexo e a dificuldade é maior. Você também pode jogar em modo intermediário, onde o jogo é mais equilibrado e a dificuldade é moderada. O jogo é muito divertido e oferece uma experiência de guerra aérea muito realista. Você vai se sentir como um piloto de guerra durante a Segunda Guerra Mundial. O jogo é muito bom e vale a pena jogar.



ELECTRONIC ARTS' 688 ATTACK SUB

BY JOHN W. RATCLIFF



688 ATTACK SUB — A bordo de um sofisticado submarino nuclear, você viverá a emoção de uma guerra em alto-mar. Há navios e submarinos inimigos para destruir numa batalha de vida ou morte. A tela do seu micro transforma-se num radar onde é possível monitorar o movimento silencioso

dos navios inimigos. É possível localizar os navios, e melhor subir o periscópio — também a imagem da superfície. Você controla o radar, posiciona o torpedo para atingir os submarinos inimigos e pode usar o sistema



de ataque. Há também o sistema de defesa, que pode ser usado para atacar os navios inimigos. O jogo é muito divertido e pode ser jogado em um computador ou em um console de videogame. É uma ótima opção para quem gosta de jogos de guerra e estratégia.

Estratégia para os iniciantes: terminado o relatório de sua missão, antes de mudar de nível, volte para o lado direito inferior do vídeo. Lá, você verá as opções de missão: atacar e defender. Dirija seu cursor a estas duas opções e, quando aparecer o ponteiro, clique. Sua providência facilitará muito sua vida na hora de usar os dois itens.

Muito simples, mas isso porque o jogo é um simulador de guerra. Não é um jogo de ação, então não precisa de muita habilidade física. É um jogo de estratégia e planejamento.

MSX

Os leitores de AÇÃO GAMES decifram os mistérios e dão as dicas para desempenhos brilhantes. Aproveite!

Atenção: produções em português para o MSX-2

KONIKET MALLS 2

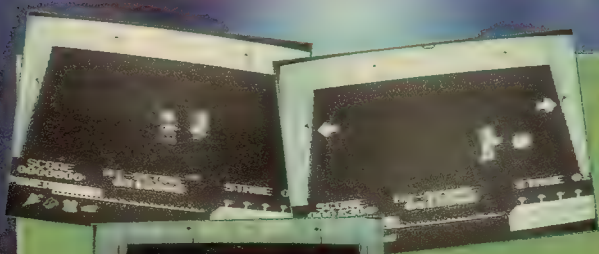
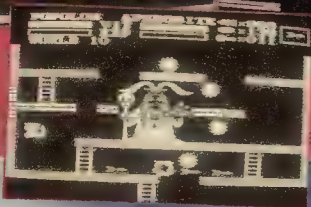
Este jogo é uma das melhores coisas que já se viu no mundo dos jogos de computador. É um jogo de estratégia e ação. Você vai controlar um pequeno exército de soldados e vai lutar contra um exército muito maior. O jogo é dividido em fases e você vai avançar de fase em fase. Cada fase tem um chefe e você vai ter que derrotá-lo para avançar. O jogo é muito divertido e desafiador. Se você quiser jogar, basta digitar o código de acesso no teclado. O código é: 8YTM CYLI C850K. Depois de digitada esta senha você poderá ir para o mundo que quiser, bastando tecer F1 e o número da fase. Antes do começo do jogo você também pode digitar códigos que o deixará bem mais armado. São eles: ILOVEMORIKO.

MEIKYU

Para entrar com estas senhas tecle Control e L na tela de abertura.

Vinicius do Amaral

Sao Paulo — SP



POWER

TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatómico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

- Powertron I - Compatível com sistema Atari
- Powertron II - Compatível com sistema Sega
- Powertron III - Compatível com sistema Nintendo

Informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro.
R. Dos Gusmões, 414

S. Paulo - SP



ATARI (Accelerated Touch Advanced Kit)

Para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.



ST 5000 Joystick original para sistema Atari.



ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

PRODUTO EM WU REVENDEDORES

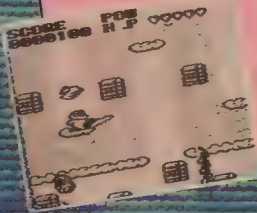
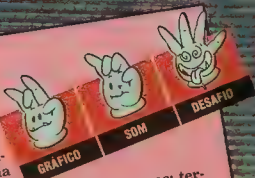
POWERTRON

Game Boy

As dicas mais quentes da loja que vai com você a qualquer parte

Tail Gator

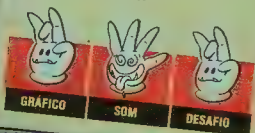
Os paulistanos que vibraram com as estripulias do jacaré do rio Tietê vão adorar esse novo joguinho. Charly é um simpático jacaré que usa sua imensa cauda como arma. A aventura se passa em quatro diferentes áreas: terra, ar, cavernas e debaixo d'água. Charly precisa enfrentar criaturas diabólicas. Cada área tem diversas caixas. Charly deve encontrar uma chave antes de mudar de cenário. Ela estará na última caixa. Nas outras, o jacaré encontrará diversos outros poderes, como bombas (que destruirão todos os inimigos da tela) e a letra B (que dá bônus extras). Os amantes do Game Boy garantem que este é o jogo mais vibrante lançado desde Super Mario Land.



TOP SECRET

Mercenary Force

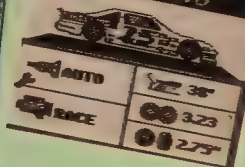
Para fazer seleção de fases e iniciar o jogo com um crédito de \$ 50 mil, dê os seguintes comandos durante a tela de apresentação: para cima, Select, A e B simultaneamente.



DAYTONA INTERNATIONAL SPEEDWAY



DAYTONA BEACH, FLA.
250 MILE TRIUMPH
31° BANKING ON TURNS
BILL'S BEST QUALIFYING
2:40.26 1988



Bill Elliott's



DAYTONA

FAST TRACKS™

COPYRIGHT 1991 KONAMI INC.
COPYRIGHT 1991 KONAMI SOFTWARE
LICENSED BY KONAMI INC. JAPAN

Nascar fast tracks

Nascar é o nome de um disputadíssimo campeonato de automobilismo americano. Os carros são parecidos com os nossos Stock Cars. Tom Cruise foi um piloto de Nascar no filme *Dias de Trovão*. Em quatro circuitos ovais (Daytona, Atlanta, Sears Point e Watkins Glen), cada um com características diferentes, você deverá vencer outros quinze corredores. Para isso, escolha um dos três carros — Oldsmobile Cutlass, Ford Thunderbird e Chevrolet Lumina. Pode ser curtido por um ou dois jogadores.

48hs.

Este é o tempo que leva para você receber via correio, os mais incríveis lançamentos do mercado internacional de video games. Cartuchos novos, nacionais ou importados e toda uma linha de acessórios que vai incrementar ainda mais o seu prazer de jogar.

É também o tempo que leva para vender aquele cartucho que você não quer mais. É isso mesmo, nós compramos o seu cartucho usado! E sabe por que pagamos o melhor preço? Porque a Gamepower é pioneira na compra e venda de cartuchos usados!

Como comprar cartuchos novos da Gamepower



Escolha quais cartuchos ou acessórios você deseja comprar. Ligue ou escreva formulando o pedido e nós o enviaremos pelo correio.



Como vender o seu cartucho usado para a Gamepower



Decida qual jogo você quer vender incluindo a embalagem e manual de instruções. Consulte-nos a respeito do valor de compra do seu cartucho, depois envie-o para a Gamepower através do correio. Nós o testaremos e pagaremos enviando um vale postal.



GAMEPOWER

Pioneira na compra e venda ®
de cartuchos usados.

Preencha e envie este cupom para a GAMEPOWER e passe a receber gratuitamente informações sobre lançamentos, promoções e ofertas.

Nome: _____ End.: _____
Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____ Tel.: () _____
Data de Nasc.: ____/____/____ Possui Videogame? _____ Qual? _____

Preencha e envie para Gamepower ■ R. Cotoxó 37 ■ Pompéia ■ Cep 05021 ■ São Paulo - SP

HOT CIRCUIT

*Os endereços das lojas e assistências técnicas
que têm tudo para seu sistema*

Como já avisamos na edição passada, os videogames tomaram conta das locadoras de vídeo. Está muito mais fácil alugar seus cartuchos preferidos. Como é impossível publicar o endereço de todas, selecionamos mais algumas. Por isso, não deixe de dar um pulo na locadora mais próxima de sua casa e conferir se ela já entrou nessa onda também.

SÃO BERNARDO

DIMENSÃO VÍDEO — Av. Senador Vergueiro, 596 (Jardim do Mar), tel. 414-2961. Com inauguração prevista para a segunda quinzena de junho, a segunda filial da Dimensão no ABC (a primeira é a de Santo André) já conta com 120 títulos, incluindo os últimos lançamentos da Tec Toy. A locadora promete ser o novo ponto de encontro da região, com um cantinho para quem quiser comprar salgadinhos e refrigerantes ou bater um papo enquanto escolhe o seu game. Além disso, vai oferecer serviço de assistência técnica para aparelhos Mega e Mas-

ter. Compra fitas usadas. A Dimensão inaugura no final de junho mais uma filial em São Caetano.

SHOP VÍDEO E GAME — Rua Santa Filomena, 388 (Centro), tel. 458-2762. Aluga jogos para Nintendo e Sega. São 150 títulos disponíveis. Tem ainda adaptador. Fica aberta das 9 às 20h, de segunda a sexta. No sábado fecha mais cedo, às 19h.

FAMILY VÍDEO — Av. Kennedy, 36, 1.º andar (Jardim do Mar), e Av. Prestes Maia, 611 (Centro), tel. 452-5454 (as duas lojas atendem pelo mesmo telefone). No acervo, alguns jogos para Sega e para Nintendo americano, num total de 55 títulos. Aluga óculos e pistola. O horário é das 10 às 20h, de terça a sábado.

CHARM VÍDEO SHOW — Rua Jurubatuba, 1349 (Centro), tel. 458-3131. Aluga Master, Nintendo japonês e americano, além de óculos e pistola. Aberta de segunda a sexta, das 10 às 20h. Aos sábados, das 10 às 17h.

DIADEMA

DIADEMA VÍDEO — Rua Manoel da Nóbrega, 85 (Centro), tel. 456-8844. São 150 jogos para Nintendo e Sega. Os destaques são Super Mário 4, Double Dragon 3. Aberto de segunda a sábado, das 9 às 20h.

MAXIE E VÍDEO — Rua Natal, 263 (Parque 7 de Setembro), tel. 456-1280. Aluga cartuchos de Phantom e Master. Funciona de segunda a sá-

bado das 9 às 20h.

AS VÍDEO — Rua dos Rubis, 22, Sala 3 (Centro), tel. 456-8976. Tem pequeno acervo de jogos para Phantom e Master System. Não aluga acessórios. Abre das 9 às 20h, de segunda a sexta. Atenção, no sábado fecha mais cedo, às 14h.

MAUÁ

HI-FI VÍDEO — Rua Vereador Fernando Zanella, 55 (Centro), tel. 450-1945. Podem ser encontrados mais de 150 títulos diferentes para Nintendo e Sega. Não aluga acessórios. Aberto das 9h30 às 19h, de segunda a sexta.

GUMI SOM AUDIO E VÍDEO — Av. Barão de Mauá, 403/405 (Centro), tel. 450-1067. São cerca de 60 títulos bastante variados de jogos Master System e Phantom. Aluga também minigames. A locadora funciona das 9 às 19h, de segunda a sexta.

GUARULHOS

ROMA VÍDEO — Av. Paulo Faccini, 521 (Centro), tel. 940-2277, e Av. Timóteo Penteado, 3386 (Vila Galvão), tel. 209-7146. As duas locadoras reúnem um dos maiores acervos da região. São mais de 500 títulos diferentes para todos os sistemas. A matriz, na Av. Paulo Faccini, aluga também óculos, pistolas, adaptadores e minigames. A filial não trabalha com acessórios. Os destaques ficam para Os Simpsons e Dias de Trovão. As duas lojas funcionam de segunda a sábado, das 9 às 22h.

SÃO CAETANO

VIDSTOCK VÍDEO — Rua Santa Catarina, 234 (Centro), tel. 441-7911. O Forte da locadora é o Nintendo japonês, com

70 títulos. Tem ainda Mega e Master. Destaques ficam com Robocop 2 e Surfista Prateado. Abre todos os dias, das 9 às 21h, inclusive feriados.

VÍDEO MAGAZINE — Rua Amazonas, 908 (Centro), tel. 441-8368. Tem jogos para Master e Phantom. Não aluga acessórios. Abre de segunda a sábado das 9h30 às 20h.

VÍDEO TENTAÇÃO — Rua Benito Campol, 120, salas um e dois (Olimpico), tel. 744-1531. Aluga cartuchos Nintendo e Master System. O jogo mais procurado é o Tartarugas Ninja 2. A locadora funciona das 13 às 20h, de segunda a sexta. Nos sábados, das 10 às 19h.

SANTO ANDRÉ

DIMENSÃO GAMES — Rua Padre Manoel da Nóbrega, 236 (Jardins), tel. 449-2135. Reúne um dos maiores acervos da região, cerca de 180 títulos. Aluga jogos para Master, Nintendo japonês e americano e Mega Drive, além de acessórios (óculos, pistola, adaptador). Também aluga Game Boy. Aberta das 9 às 22h, de segunda a sábado, inclusive feriados.

REAL VÍDEO — Av. Dom Pedro II, 1195 (Jardins), tel. 440-4724. Tem um bom sortimento de games. São aproximadamente 200 títulos entre jogos Nintendo e Sega. Os destaques ficam por conta das Tartarugas Ninja e Doutor Mário. O horário é das 10 às 22h, de segunda a sábado.

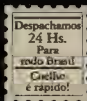
VÍDEO ARTE — Av. Lino Jardim, 646 (Vila Bastos), tel. 412-9141/454-1012. Tem um pequeno acervo de cada sistema Sega e Nintendo. Aluga pistola, adaptador e aparelhos de videogame, o Top Game da CCE. Abre de segunda a quinta, das 14 às 21h. Sexta e sábado, das 9 às 21h.

Faça a sua melhor jogada.

A grande jogada é você renovar
o movimento de sua locadora, com os cartuchos da
RABBIT GAME CENTER.

Você contará com uma distribuidora de cartuchos
que já atua no mercado de vídeo, oferecendo
sempre os melhores preços.

E mais, damos total assistência técnica para
implantação da estrutura de sua loja e apoio
promocional, além de fornecermos toda linha
de acessórios.



VENHA CONHECER NOSSOS SUGERIDOS DE LOCAÇÃO
COM PREÇOS IMBATÍVEIS.

- Distribuidor NINTENDO + de 300 títulos
- Pronta entrega. SEGA-TEC TOY

Solicite nossa tabela de preço completa
através de carta ou fax.

R. Riachuelo, 326 - Cj. 52 - CEP 01007 - São Paulo - SP.
Fone: (011) 34-3912/35-4326 - Fax: (011) 37-6504



**Rabbit
Game
Center**

CLASSIFICO



**EDITORA
AZUL**

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Sílvia Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente, Angelo Rossi

ACAO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Diretor de Redação: Eugênio Buco
Redator-chefe: Regina Gannetti
Supervisor de Arte: Michel Spiale
Editora de Arte: Denise Bonas
Colaboradores: Arte - Celso da Silva, Gama - Fabio Carl, Sônia de Almeida, produção editorial - Revisão - Thais Helena de Souza, Jurek: Fotografa: Ivan Camero, Martin Guriel (Estúdio Azul), Ilustração: Priscila L. Farias Consultores: Ivan Luis Oliveira (Dimensão Vídeo), Alexandre Pagano dos Santos (Tec-Toy) Texto: Deborah Pelotas, Simone Jaeger

PUBLICIDADE

Diretor: Romêu Andreia Filho
Supervisora: Rosângela Casasso
SP-Contato: Ana Maria S. T. Lobo, José Estevão Favaro
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: Fábio Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Miranda Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE

Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves

Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral

Abri Press-Gerente: Judith Baroni

Deplo de Documentação-Gerente: Suzana Camargo

Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão

Diretor Responsável: Leige de Lima Dória Casteli

ACAO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência: Av. Nações Unidas 5777 CEP 05479 tel (011) 211-7866. Caixa Postal: 66254 CEP 05380 Telex (011) 83178 Fax (011) 813-9115 Telegrafas: Edifício Abripress, Rio de Janeiro: 1.º e 2.º Passagem 123, 8.º e 11.º andares, CEP 22200 tel (021) 416-8282 Telex (021) 22674 Telegrafas: Edifício Abripress Distribuidor em Portugal, Fax (021) 275-9347 Distribuidor Jacóim de Publicações Ltda. Quinta Pau Varas, Azinhaga dos Fieis 2585 Camarate Lisboa. Assinaturas: valor de capa multiplicado pelo número de edições anuais. A Editora Azul garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante implicará a restituição em cruzados da parte do preço total paga antecipadamente e correspondente aos exemplares que não foram entregues, devidamente corrigido de acordo com as disposições legais em vigor sobre a matéria. Ao fazer sua assinatura, envia a credencial do vendedor e junto somente com cheque nominal. Circulação desta revista (página 51) Números atrasados: ao preço da última edição em bancal, por intermédio de seu jornalista ou do distribuidor das publicações Azul de sua cidade Distribuída com exclusividade no país pela DI NAP - Distribuidora Nacional de Publicações São Paulo Serviço ao assinante: tel (011) 822-9222

ANER **IVZ**

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

DESAFIO

▶ **Desafio** qualquer pessoa que more em Belém do Pará para uma grande disputa no jogo Super Mario 2. Se você for fera, entre em contato com Nagib Hachem Chaar Chaves, Travessa Frei Gil de Vila Nova, 331, Campina, CEP 66020, Belém — PA.

▶ **Atenção, gamemaniacos** de Atari, desafio vocês para uma grande disputa nos jogos Atlantick e Sexta-Feira 13. Interessados entrar em contato com Francisco Everthon dos Santos, Rua Três de Fevereiro, 324, Centro, CEP 60000, Pcajús — CE.

TROCO

▶ **Troco** fitas de Master System por fitas de jogos Nintendo, japoneses ou americano. Interessados tratar com Daniel Cruz Nogueira, Rua João Vicente Ferreira, 2030, Centro, CEP 79800, Dourados — RS, ou tel. (067) 421-5999.

▶ **Gostaria** de trocar meu Bit System por um Phantom System mais as fitas A Lenda de Kage e Duck por alguma de meu interesse. Tratar com Alexandra C. Perez, Rua Fabia, 60, apto. 42, Vila Romana, CEP 05051, São Paulo — SP, ou tel. (011) 864-8133.

▶ **Tenho** os jogos Batman e Ninja Gaiden 1 e gostaria de trocar por

qualquer outra fita. Interessados tratar com André Ricardo da Silva, Rua Tabatinguera, 469, apto. 41, CEP 01020, São Paulo — SP, ou tel. (011) 37-8605.

▶ **Troco** um Micro Genius, três fitas e um adaptador para cartucho americano por um Game Boy com fitas em bom estado de conservação. Marcelo Salas Amaury, Rua Álvaro Soares, 398, Centro, CEP 18010, Sorocaba — SP, ou tel. (0152) 31-1351.

▶ **Troco** Master System, seis fitas, pistola, óculos 3-D e um Rapid Fire por um Mega Drive em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Sérgio H.R. Silva, Rua Dona Herminda Borba Atul, 246, Parque São Domingos, CEP 05123, São Paulo — SP, ou tel. (011) 832-7543.

▶ **Troco** um Top Game, quatro fitas e um adaptador para jogos de Phantom System e Bit System por um Master System. Interessados tratar com Marcelo de Oliveira, Centro Técnico Aeroespacial, H 30 B, 123, CEP 12225, São José dos Campos — SP, ou tel. (0123) 21-8773.

▶ **Tenho** a fita Double Dragon do console Master System e gostaria de trocar pela Shinobi ou outra de dois Mega. Fabrício Darlan Viana, Rua Raimundo Lulio, 8, Jardim São Nicolau, CEP 03690, São Paulo — SP.

▶ **Troco** Master System, uma fita e uma pistola por

um Phantom System mais três fitas. Interessados tratar com Rodrigo Vitor Grillo, Rua das Figueiras, 775, CEP 09080, Santo André — SP, ou tel. (011) 449-9494.

▶ **Troco** Master System, um Top Game VG9000 e dois cartuchos por um Mega Drive em bom estado de conservação. Tratar com Leandro Carlos Fonseca, Rua Cavalheiro Petraglia, 704, CEP 14400, Franca — SP, ou tel. (011) 723-7498.

▶ **Troco** Master System com um controle, pistola e um cartucho por um Phantom System e quatro cartuchos. Sandro F. Rodrigues, Av. Osvaldo Costa, 193, Jardim Davila, CEP 06280, Osasco — SP.

▶ **Troco** Bit System semimov, na caixa, com nota fiscal, mais um cartucho e uma pistola por um Phantom System e dois cartuchos em bom estado de conservação. Tratar com Sandro Alves de Araújo, Rua Princesa Maria Pia, 503-B, Vila Ema, CEP 03274, São Paulo — SP, ou tel. (011) 910-0750.

VENDO

▶ **Vendo** videogame Dynanavigation 2 com 27 fitas e um adaptador para fitas Nintendo americano. E também uma pistola Phantom System sem uso e mais duas fitas. Tratar com Lenoir R. Cardael Junior, Rua Saldanha Marinho, 147, CEP 03055, São Paulo — SP, ou tel. (011) 93-3926.

▶ **Vendo** Master System, Pistola e cinco cartu-

chos, tudo em ótimo estado de conservação. Tratar com Fernando M. Cavalcanti, Rua Marechal Bittencourt, 4, CEP 27510, Resende — RJ.

► Vendo Master System, Pistola e cinco cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados entrar em contato com Maurício Moreira Rodrigues, Rua Jacaúna, 35, Piedade, CEP 20740, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 592-4053.

► Vendo um Master System novo e três cartuchos de um Mega. Sylvio Q. Junior, Rua Dr. José Soares Brandão, 49, Freguesia do Ô, CEP 02961, São Paulo — SP, ou tel. (011) 876-1036 após as 20 horas.

► Vendo Master System, Pistola, Rapid Fire e duas fitas em bom estado de conservação. Tratar com Denis Fabiano Camargo Marçura, Rua Victor Brechert, 143, apto. 94, Vila Yara, CEP 06020, Osasco — SP, ou tel. (011) 703-2275.

► Vendo Master System com duas fitas, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados entrar em contato com Ygor Bittencourt Neves, Parque São Braz, Conjunto 15, Bloco H, apto. 304, Federação, CEP 40100, Salvador — BA.

► Vendo cartucho Duck Hunt do console Bit System do sistema Nintendo, em ótimo estado de conservação. Tratar com Carlos Alberto Faria, Rua Manoel Antônio Pinto, 470, apto. 62, Morumbi, CEP 05663, São Paulo — SP, ou tel. (011) 817-2760.

► Vendo Bit System, oito jogos, um adaptador

J-72, quatro cabos RF e um porta-cartuchos, tudo em ótimo estado de conservação. Ou troco por um Mega Drive. Interessados tratar com Alex Nestor da Silva, Rua Maria José, 882, Casa 5, Campinho, CEP 21341, Rio de Janeiro — RJ.

► Vendo Master System, pistola e três fitas, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Jonathan Lint, rua Coronel Alfredo Cabral, 41, Jardim Paulistano, CEP 01444 São Paulo, SP.

► Vendo meu Phantom System mais pistola, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados entrar em contato com Caio Montgomery Augusto de Alencar, rua Leão 13, 653, CEP 63180, Juazeiro do Norte, CE.

► Estou vendendo meu Phantom System mais pistola, adaptador e uma fita. Tratar com Arthur F. Marchese, rua João Pupo Nogueira, 35, CEP 04721, São Paulo, SP.

► Compro videogame de 3.ª geração usado, e n bom estado de conservação. Se você estiver a fim de vender o seu, entre em contato com Reinaldo de Jesus Santos, Rua Eclli Médici, 470, CEP 68638, Rondon do Pará — PA.

► Quero comprar um Bit System ou um Phantom System que esteja em perfeito estado de conservação. Interessados em vender entrem em contato com Arlindo Malui Junior, Av. Ministro Álvaro de Souza Lima, 60, CEP 04664, São Paulo — SP, ou tel. (011) 521-5920.

► Compro fita Nintendo do jogo Robocop, interessados em vender entrar em contato com Angelim Cunha Pinto, Rua Aristides Lobo, 871, Reméd, CEP 66030, Belém — PA, ou tel. (091) 224-3728.

► Compro Mega Drive usado, em perfeito estado de conservação. Se você estiver interessado em vender, entre em contato com Ronaldo A.O. Curi Gismodi, Estrada da Figueira, 592, Caramujo, CEP 24140, Niterói — RJ.

► Compro ou troco fita de Nintendo americano. Interessados tratar com Jean, Av. Brigadeiro Luis Antônio, 1499/51, CEP 01317, São Paulo — SP, ou tel. (011) 288-5218.

► Compro cartuchos compatíveis com o Phantom System. Interessados em vender tratar com Adriano Oliveira Campos, Rua A1, 229, Conjunto Bugio, CEP 49000, Aracaju — SE.

► Compro Master System usado, em bom estado de conservação. Tratar com André Ricard dos Santos, Av. 26 de Abril, 116, Poço, CEP 57025, Maceió — AL.

► Compro Master System ou Mega Drive com pequeno defeito e que esteja com bom preço. Interessados em vender tratar com Mekusede-kues F.S., Rua Jaime Vasconcelos, 170, Varvota, CEP 60000, Fortaleza — CE.

Você também pode participar. Mande seu anúncio para Revista Ação Games/Classificados, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP.



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ

Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HOROSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VIDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência, av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, TEL.: (011) 211-7866 Telegramas: Editabnl Abnpress
Rio de Janeiro
Rua da Passagem, 123, 8.º andar CEP 22290 Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr - 90077 Phone (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165, Phone (001212) 557-5990 5993 Telex (00) 237670 FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42 66.31.18, Telex (0042) 660731 ABRILPA FAX: (00331) 42 66.13 99

PUBLICIDADE
Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons Ltda. Fones: (061) 223-2134 226-3644 FAX Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Trunfo, 720/801, CEP 90060 Fone. (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS: (0482) 44-8224 Florianópolis - SC: (041) 252-4333 e 252-6794 FAX, Curitiba PR Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

GAME OVER

Quem faz mais pontos, quem detona e quem nunca fica para trás na corrida dos games

Se você também quiser ver seu recorde no próximo número de AÇAO GAMES, escreva para a Caixa Postal 2372, CEP 01051, São Paulo, SP. Mande nome e endereço completos e uma foto do placar final do jogo para confirmar a pontuação. Para tirar a foto, apague as luzes, focalize bem a tela de sua televisão e não use flash.

RECORDES BRASILEIROS — MASTER SYSTEM

Astro Warrior	999 900	José Marcos L.A. Junior
Aztec Adventure	873 700	Roderiel Antonio Calderam
Blade Eagle 3D	152 300	Rodrigo Bonvechio
Choplifter	5 449 300	Emerson L. Agnolen
Dead Agle	262 400	Matheus Munhoz Vidaco
Double Dragon	9 999 990	Edvaldo R. de Oliveira
Fantasy Zone 2	16 207 400	Marcelo Roberto S. Andrade
Missile Defense 3D	733 300	Paulo R. Machado
Pro Wrestling	2 002 500	Marcelo R. de Oliveira
Safari Hunt	1 618 500	Marcelo Nagel
Wonder Boy	1 067 970	Alexandre P. Negreiros
Jogos de Verão: Flying Disk	1 920	Luiz Romau M.F. de Souza

RECORDES AMERICANOS — NINTENDO

1942	138 400	Jason Wu
Adventure Island	112 210	Dave Wilson
Balloon Fight	991 250	Tony Shively
Double Dragon	490 310	David Wright
Mega Man	2 362 500	Steven Barnholtz
Ninja Gaiden	999 900	John Whittington
Rad Racer	61 296	Glenn Stockwell
Star Force	6 443 900	Jonathan Henry
Super Pitfall	9 999 500	Glenn Stockwell

RECORDES AMERICANOS — MASTER SYSTEM

Alex Kidd/Lost Stars	201 500	Derek Bolinger
Calif. Games BMX	60 400	Alex Biseno
Calif. Games Foot Bag	120 550	Jonathon Mason
Calif. Games Half Pipe	33 480	Phillipe Takla
Calif. Games Surfing	8.0	Frank Machimb
Double Dragon	3 456 930	Reginald Stewart
Fantasy Zone 2	8 973 500	Jacoby Lucien
Gangster Town	194 720	Andrew Frick
Maze Hunter 3D	302 500	Jacoby Lucien
Safari Hunt	1 533 500	Ric Elias

**Aceitamos todos os Cartões de Crédito
por telefone, sem acréscimo**

**Fitas virgens e todos os
Acessórios para Locadoras**

LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100

DDG (DDD Grátis)

(021) 800-9102

FAX (021) 359-7631

**Pedido Mínimo Cr\$ 25.000, -SEDEX GRÁTIS
para compras acima de Cr\$ 100.000,**

**VISITE UMA DE NOSSAS
LOCADORAS - MODELO
GARANTIA DE QUALIDADE**

CAMPO GRANDE - RIO - RJ

Rua Cel. Agostinho, 142 loja 5 - No Calcadão - Centro -
RJ - CEP 23050 - Tel.: (021) 394-5188

QUINTINO - RIO - RJ

Rua Amália, 08 loja A - Rio de Janeiro - RJ CEP 21380

VILA ISABEL - RIO - RJ

Av. 28 de Setembro, 44 sala 206 - Rio de Janeiro - RJ -
CEP 20551 - Tel.: (021) 284-5494

TIJUCA - RIO - RJ

Rua Barão de Mesquita, 195 - B - Rio de Janeiro - RJ -
CEP 20540 - Tel.: 264-8806

RIO COMPRIDO - RIO - RJ

Rua do Bispo, 83 - Univ. Estácio de Sá - Rio de Janeiro -
RJ - CEP 20261 - Tel.: (021) 293-9786

RIO DAS OSTRAS - RJ

Rua Rêgo Barros, 217 - Centro - CEP 28870

CAMPOS - RJ

Rua Joaquim Nabuco, 77 - Centro - RJ - CEP 28100
Tel.: (0247) 23-7274

MACAÉ I - RJ

Rua Têlo Barreto, 32 - Centro - RJ - CEP 28700
Tel.: (0247) 62-5522

MACAÉ II - RJ

Rua Silva Jardim, 316 Loja - Centro - RJ - CEP 28700.
Tel.: (0247) 62-5522

MACAÉ III - RJ

Rua Seis, 83 - Parque Aeroporto - RJ - CEP 28700
Tel.: (0247) 62-2670

PRONTA ENTREGA RIO I

Rua São Francisco Xavier, 378 - A - Tijuca
CEP 20550 - Rio de Janeiro - RJ

FAX (021) 264-2698

Pabx (021) 284-1622 - 284-9500

PRONTA ENTREGA RIO II

Estrada do Portela, 99/310 - Madureira
CEP 21351 - Rio de Janeiro - RJ

FAX (021) 359-7631

Tels.: (021) 350-4966 - 390-2573

Entre em contato conosco para conhecer o:

SAIBA I — Serviço de Acesso às Informações
Básicas, **PROJETO LOCADORA - MODELO**,
desenvolvido pelo Shopping Vídeo. Obtenha todos
os detalhes e informações fundamentais para a
montagem e gerenciamento da sua **VIDEO
LOCADORA** de filmes e games.



COM GRANDE VARIEDADE DE CARTUCHOS



PROMOÇÕES DO MES

ZIPPY RACE = Cr\$ 2.990 - TENIS = Cr\$ 2.990 - RAMBO = Cr\$ 8.900

URBAN CHAMPION = Cr\$ 3.900 - ARKANOID = Cr\$ 6.950

SUPER MÁRIO BROS = Cr\$ 6.950 - ARKANOID = Cr\$ 6.950

ELEVATOR = Cr\$ 4.900 - MACH RIDER = Cr\$ 3.900 - CAÇA AO PATO = Cr\$ 2.990

ADAPTADOR 60 PARA 72 PINOS = Cr\$ 7.900

VÍDEOGAME CHARGER NINTENDO IMPORTADO = Cr\$ 49.900

Atendimento

24 horas

COM SECRETARIA ELETRÔNICA

Estaremos na
video game shopping fashion de 13 a 21/6
na av. paulista em frente estação consolação do metrô.

FAÇA PARTE DESTE UNIVERSO

MASTER SYSTEM

GAMEBOY

NINTENDO

LINX

MEGA DRIVE



A PROGAMES abre seu mundo a você que deseja alugar, trocar, vender e comprar videogames de 3.ª, 4.ª e 5.ª geração e acessórios. Para você interessado em abrir sua loja, a PROGAMES dá toda a assessoria necessária ou franchising para que você seja mais um PROGAMES. E mais, despachamos qualquer quantidade para todo o Brasil.

Aqui você encontra V.I.C.E., Monopoly, X-Men, The Simpsons, Totality Rad, Spy x Spy, Beetlejuice, Gremlins 2, Metal Mech, Battletoads, Uninvited, The Little Ninja Brothers, The Rocketeer, Nascar 500, Missão Impossível II, Yo Noid!, Princess Tomato in The Salad Kingdom, Ikari Warriors III, Bugs Bunny, Robocop II, Peter Pan and The Pirates, The Little Mermaid, Galaxy 5000, Spot — todos produtos Tec Toy. E muito mais, as últimas novidades.



RETRO

AVENGERS

PROGAMES

SÃO PAULO: Lapa — Rua Albion, 65 2.º andar conj. 24 CEP 05077 Fones - 831-5787 261-7935 Tatupapé — Rua Serra do Japi, 766 CEP 03309 — Fones - 941-9957 295-5683 Guarulhos — Av. Paulo Faccini, 525 CEP 07110 — Fone - 209-0971 Jardins — Av. Paulista, 807 6.º andar conj. 604 CEP — Fone - 284-0785 Perdizes — Rua Paraguassú, 334 CEP 05006 — Fone - 826-9460 MINAS GERAIS: Belo Horizonte — Av. do Contorno, 6283 lj. 07 CEP 30110 — Fone - (031) 225-8121 RIO DE JANEIRO: Tijuca — Rua Major Ávila, 242, lj. F CEP 20511 — Fone - (021) 264-8336 BRASÍLIA: SCLN-313 Bloco e Loja 64 CEP 70766 — Fone - (061) 274-3311



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!


Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!


Digitalizado por: evil_arthas


Editada por: anderbass

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

*Essa revista teve a colaboração de Alexandre de Paula que escaneou as páginas 01, 02, 59 e 60.

